



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS V
DI SD AD DAKWAH KEC.SEI BAMBAN
KAB.SERDANG BEDAGAI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH :

DEVI DAMAI SARI

NIM 36154140

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN**

2019



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS V
DI SD AD DAKWAH KEC.SEI BAMBAN
KAB.SERDANG BEDAGAI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH :

**DEVI DAMAI SARI
NIM 136154140**

PEMBIMBING SKRIPSI

PEMBIMBING I

**Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004**

PEMBIMBING II

**Rora Rizky Wandini, M.Pd.I
NIDN. 2025099001**

*Ke Skripsi
29 / 04 - 2019.*

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

MEDAN

2019

Medan, April 2019

Nomor : Istimewa
Lamp : -
Perihal : Skripsi

Kepada Yth:
Bapak Dekan FITK
UIN-SU Medan

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

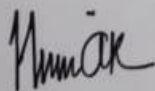
Nama : Devi Damai Sari
Nim : 36154140
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/SI
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V di SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk di Munaqasahkan pada sidang Munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan.

Demikian kami sampaikan. Atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

PEMBIMBING I



Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

PEMBIMBING II



Rora Rizky Wandini, M.Pd.I
NIDN. 2025099001

Ace
29/04-2019

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Devi Damai Sari
Nim : 36.15.4.140
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / SI
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V di SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sebelumnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan Universitas batal saya terima.

Medan, April 2019

Yang membuat pernyataan



Devi Damai Sari
Nim: 36.15.4.140



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731
Email: ftiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS DI SD AD DAKWAH KEC.SEI BAMBAN KAB.SERDANG BEDAGAI**” yang disusun oleh DEVI DAMAI SARI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

23 Mei 2019 M
18 Ramadhan 1440 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Sekretaris

Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP: 197112082007102001

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP: 197708082008011014

Anggota Penguji

1. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

2. Rora Rizky Wandini, M.Pd
NIDN. 2025099001

3. Dr. Humaidah Hasibuan, M.Ag
NIP. 19741111 200710 2 002

4. Pangulu Abdul Karim Nst, Lc, MA
NIP. 19730716 200710 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP.196010061994031002

ABSTRAK



Nama : Devi Damai Sari
Nim : 36154140
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Nirwana Anas, M.Pd
Pembimbing II : Rora Rizky Wandini, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V di SD Ad-Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar Siswa

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1) Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKn di kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai, 2) Pengaruh model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKn di kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif, yang menggunakan desain "*The Nonequivalent Control Group Design*".

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang berupa pilihan berganda. Kesahihan instrument penelitian ini diperoleh melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Teknik analisis data yaitu menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Hasil belajar PKn di kelas eksperimen (V A) dengan model pembelajaran *role playing* diperoleh rata-rata post test 81,6, sedangkan hasil belajar PKn di kelas control (V B) dengan model pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata post test 75,2. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,030 > 1,7084$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti hasil hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima dan dinyatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn kelas V di SD Ad Dakwah Kec. Sei Bambi Kab. Serdang Bedagai.

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi I

Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi. Shalawat dan salam dihadiahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya, yang telah membawa risalah Islam berupa ajaran yang haq sempurna bagi manusia, semoga dihari kemudian kita mendapatkan syafaat dari beliau, Aamiin.

Penyusunan skripsi ini berjudul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS V DI SD AD DAKWAH KEC.SEI BAMBAN KAB.SERDANG BEDAGAI” yang dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Strata I dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mempersembahkan ucapan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada **Ayahanda tercinta Wagiman Wijaya, S.Pd** dan **Ibunda tercinta Hamidah Lubis**, yang sampai saat ini tak henti-hentinya telah banyak berjuang serta memberikan kasih sayang serta do'a untuk kesuksesan putrinya, semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, keselamatan serta kehidupan yang berkah bagi kalian. Ucapan terimakasih juga kepada adik tercinta **Chairunnisa** dan **Wildani** yang selalu memberikan motivasi serta moril dan fasilitas sehingga membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini serta do'a.

Dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M.Ag.** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyusun Skripsi sebagai persyaratan Akhir perkuliahan mencapai Strata I.
2. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M. Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Ibu **Dr. Salminawati, S.S, M.A** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN SU Medan.
4. Ibu **Nirwana Anas, M.Pd** sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu **Rora Rizky Wandini, M.Pd.I** sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
7. Kepada seluruh pihak SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai, terutama kepada ibu **Eki Indriani, S.Pd** selaku kepala sekolah dan ibu **Rika Fatmala** sebagai guru kelas V A dan ibu **Erlinda** sebagai guru kelas V B, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

8. Teman seperjuangan dan keluarga **PGMI-4 Stambuk 2015** yang senantiasa memberikan masukan, semangat dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini dan senantiasa mendorong penulis untuk selalu maju.
9. Sahabat terbaik peneliti **Hanum Relatri Periza, Rahayu Sundari, Nurul Febrianti**, dan **Amalia Rizky Sitorus** yang senantiasa memberikan semangat berupa bercandaan, omelan, suka kumpul-kumpul sama baik mengerjakan tugas, cerita-cerita, dan makan-makan.
10. Abangda **Hendra Budiono, S.Pd.I** dan Kak **Wirdatul Mardiah, S.Pd.I, M.Hum** yang senantiasa memberikan bantuan, dukungan, semangat, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang dilakukan dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat mendukung dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan. Amiin..

Medan, Mei 2019

Devi Damai Sari
Nim. 36154140

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	8
A. Kerangka Teori.....	8
1. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	8
a. Pengertian <i>Role Playing</i>	8
b. Tujuan <i>Role Playing</i>	9
c. Langkah-Langkah <i>Role Playing</i>	10
d. Kelebihan <i>Role Playing</i>	13
e. Kelemahan <i>Role Playing</i>	14
2. Hasil Belajar	15
a. Pengertian Hasil Belajar	15
b. Tujuan Hasil Belajar	18
c. Cara Mengukur Hasil Belajar	18

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
3. Hakikat Pembelajaran PKn	21
B. Kerangka Pikir	24
C. Penelitian yang Relevan	26
D. Pengajuan Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Desain Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	29
C. Defenisi Operasional Variabel	30
D. Pengumpulan Data	31
E. Analisis Data	39
F. Prosedur Penelitian	43
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Deskripsi Data	45
B. Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	28
Tabel 3.2. Jumlah Siswa Kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab. Serdang Bedagai.....	29
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Pre Test dan Post Test	33
Tabel 3.4. Tingkat Reliabilitas Tes	36
Tabel 3.5. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	37
Tabel 3.6. Indeks Daya Pembeda Soal.....	38
Tabel 4.1. Rekapitulasi Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal	47
Tabel 4.2. Perhitungan Pre Test Kelas Eksperimen.....	48
Tabel 4.3. Perhitungan Post Test Kelas Eksperimen	49
Tabel 4.4. Ringkasan Nilai Kelas Eksperimen	50
Tabel 4.5. Perhitungan Pre Test Kelas Kontrol	51
Tabel 4.6. Perhitungan Post Test Kelas Kontrol.....	52
Tabel 4.7. Ringkasan Nilai Kelas Kontrol	53
Tabel 4.8. Rangkuman Hasil Uji Normalitas	55

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Perhitungan Pre Test Kelas Eksperimen.....	48
Grafik 4.2. Perhitungan Post Test Kelas Eksperimen	49
Grafik 4.3. Ringkasan Nilai Kelas Eksperimen	50
Grafik 4.4. Perhitungan Pre Test Kelas Kontrol	51
Grafik 4.5. Perhitungan Post Test Kelas Kontrol.....	52
Grafik 4.6. Ringkasan Nilai Kelas Kontrol.....	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap anggota masyarakat sangat menginginkan generasi mudanya dipersiapkan untuk menjadi warganegara yang baik dan dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat dan negaranya. Keinginan tersebut lebih tepat disebut sebagai perhatian yang terus tumbuh, terutama dalam pendidikan dasar. Banyak sekali bukti menunjukkan bahwa tak satu pun Negara, termasuk Indonesia telah mencapai tingkat pemahaman dan penerimaan terhadap hak-hak dan tanggung jawab di antara keseluruhan warganegara untuk menyokong kehidupan masyarakat yang baik. Sebagai bangsa Indonesia hendaknya menyadari bahwa pendidikan kewarganegaraan sangat penting untuk mempertahankan peserta didik yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Dalam proses kegiatan pembelajaran menuntut terwujudnya pengalaman yang bersifat utuh memuat belajar kognitif, belajar nilai, sikap serta belajar perilaku.

Pendidikan adalah usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tujuan hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.¹ Dari perspektif pendidikan, pendidikan didefinisikan sebagai suatu proses pembelajaran kepada peserta didik agar memiliki pemahaman terhadap sesuatu dan membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis dalam berpikir.

¹Mardianto, (2014), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hal.2.

Terkait dengan hal ini, pendidikan juga diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 BAB II tentang Dasar, Fungsi, dan Tujuan, pasal 3 yaitu "pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab."²

Pendidikan Kewarganegaraan dipelajari oleh siswa SD/MI karena PKn dapat memberikan sumbangan untuk tercapainya sebagian dari tujuan pendidikan di SD/MI. Pendidikan PKn di SD/MI merupakan salah satu program pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk watak atau karakteristik warga Negara yang baik, serta prospek-prospek pengembangan ilmu PKn tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pembentukan karakter peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia yang seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, Undang-Undang Dasar (UUD), dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Menurut Marphin Panjaitan, pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga Negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang

²Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta:CV.Eko Jaya, 2003, hal.7.

dialogal.³ Jadi dalam pembelajaran PKn tidak hanya sebatas memperoleh informasi dari guru tetapi ada tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam suatu pembelajaran guna memberikan dampak perubahan pada sikap dan tingkah laku peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Sebelum melakukan penelitian lebih mendalam, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai, dimana guru tersebut mengutarakan tentang masalah-masalah yang dihadapinya ketika proses pembelajaran PKn berlangsung. Semangat belajar siswa rendah, hal ini tampak ketika siswa memasuki ruang kelas dan dimulai dengan belajar Pendidikan Kewarganegaraan para siswa tidak bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, siswa cenderung tidak aktif. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa sikap siswa seperti: sering mengobrol ketika pelajaran berlangsung dan sering keluar masuk kelas. Guru juga mengutarakan kesulitannya dalam mengajar ataupun menyampaikan materi yang berkaitan dengan bidang studi PKn kepada siswa terkhusus untuk menarik perhatian, serta terkait dengan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn. Berdasarkan wawancara serta pengamatan awal yang dilakukan, peneliti menemukan sebuah permasalahan penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada bidang studi PKn di SD Ad Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai.

Bermain peran atau *role playing* berarti memainkan suatu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut mampu (berbicara dan bertindak) sesuai peran yang dimainkan. Tujuan dari penggunaan model ini adalah untuk keterlibatan

³Dede Rosyada, dkk, (2003), *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*, Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah, hal.9.

siswa serta penggunaan model bermain peran ini sangat cocok untuk pembelajaran PKn karena sesuai dengan target dan harapan mata pelajaran tersebut, yakni berupa pengembangan berbagai potensi siswa seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴

Alasan pemilihan model pembelajaran *role playing* karena pada dasarnya *role play* adalah strategi yang simple, karena lebih fokus pada materi yang dibahas, lebih objektif, jelas dan mudah dimengerti. Metode bermain peran sebenarnya adalah untuk mengkreasikan suatu kejadian yang telah atau mungkin terjadi di masa lalu, sekarang dan masa mendatang. Dengan demikian siswa lebih menjiwai peran tersebut ketika di hadapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan penelitian *role playing* juga berdasarkan hasil penelitian yang telah berhasil sebelumnya, penelitian yang telah dilakukan oleh Yunita Dwi Pristiani tentang Efektivitas Model Pembelajaran *role playing* Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2018. Berdasarkan penelitian tersebut bahwa dengan adanya model *role playing* pertama adalah meningkatnya pemahaman mahasiswa terhadap materi demokrasi pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dibuktikan dengan nilai yang diperoleh dari hasil test pada siklus kedua yang mencapai nilai rata-rata 84.0 poin, meningkat dari nilai yang diperoleh pada siklus I dengan nilai rata-rata hanya pada angka 66.7 poin. Kedua, meningkatnya antusias mahasiswa dalam mengikuti diskusi

⁴Udin Swiranataputra, (2009), *Materi dan Pembelajaran PKn SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, hal.4.34.

materi, dibuktikan dengan prosentase nilai yang sebelumnya hanya 35% menjadi 60%.⁵

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Arleni Tarigan tentang Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui, Volume 5 Nomor 3 Tahun 2015. Berdasarkan penelitian tersebut bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata skor dasar 66,84 dan ketuntasan klasikal 39,5% (tidak tuntas). Setelah dilakukan tindakan, maka pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 23,6% dengan rata-rata 82,63 dan ketuntasan klasikal 81,6% (tuntas) . Dan pada siklus II peningkatannya sebesar 32,7% dengan rata-rata 88,68 dan ketuntasan klasikal 92.1% (tuntas).⁶

Berdasarkan Dosma Udur, Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas I SD Negeri 168432 Tebing Tinggi, Volume 7 Nomor 3 Tahun 2017. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian terdapat perbedaan hasil belajar siklus I (68%), dan siklus II (88%).⁷

Berdasarkan dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V di SD Ad Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai"**

⁵Dwi Pristiani, *Efektivitas Model Pembelajaran role playing Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan*, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2018, hal.123.

⁶Arleni Tarigan, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*, Volume 5 Nomor 3 Tahun 2015, hal. 112.

⁷Dosma Udur, *Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas I SD Negeri 168432 Tebing Tinggi*, Volume 7 Nomor 3 Tahun 2017, hal.428.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang mempengaruhinya, yaitu:

1. Masih terdapat siswa yang menganggap PKn sebagai mata pelajaran yang membosankan.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan dikelas masih berpusat pada guru (*Teacher centers*)
3. Hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn masih rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat peneliti angkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn kelas V di SD Ad Dakwah Kec. Sei Bambi Kab. Serdang Bedagai?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn kelas V di SD Ad Dakwah Kec. Sei Bambi Kab. Serdang Bedagai?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Mendeskripsikan tentang penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn kelas V di SD Ad Dakwah Kec. Sei Bamban Kab. Serdang Bedagai.
2. Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn kelas V di SD Ad Dakwah Kec. Sei Bamban Kab. Serdang Bedagai.

E. Manfaat Penelitian

Dengan ditemukannya tujuan penelitian sebagaimana diatas, diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai berikut:

1. Bagi guru, memberikan informasi tentang pentingnya model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran PKn maupun pembelajaran lainnya.
2. Bagi siswa, dapat mempengaruhi hasil belajar PKn di kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai.
3. Bagi peneliti, sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada masa yang akan datang serta meningkatkan pemahaman tentang pentingnya model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa.
4. Bagi sekolah, bisa mengembangkan serta meningkatkan kreativitas dalam mengajar dan belajar melalui model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Dalam aktivitasnya sehari-hari, seorang pendidik yang akan melaksanakan proses belajar mengajar dikelas harus pintar dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran agar pembelajaran yang akan dilaksanakan berjalan dengan lancar dan berhasil secara optimal.

Sebelum membahas strategi pembelajaran *role playing*, maka terlebih dahulu dijelaskan pengertian strategi pembelajaran. Menurut Miarso, strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan teori belajar tertentu.⁸

Menurut Udin S Wiranataputra metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu karakter dalam situasi dan kondisi tertentu. Artinya, bahwa siswa harus memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat, berbicara, bertindak sesuai dengan perannya.⁹

Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.¹⁰

⁸Wahyudin, (2017), *Strategi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing, hal.3.

⁹Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, (2008), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, hal.74.

¹⁰Hamdani, (2011), *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, hal.87.

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Pada strategi *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.¹¹

Jadi, metode bermain peran (*role playing*) merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan.

b. Tujuan *Role Playing*

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

¹¹Miftahul Huda, (2014), *Model-model pengajaran dan pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal.209.

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

- 1) Menggali perasaannya,
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya,
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan
- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.¹² Dengan *role playing* dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis.¹³

c. Langkah-langkah *Role Playing*

Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:

- 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari.

Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah,

¹²Hamzah B Uno, (2009), *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, hal.26.

¹³Roestiyah, (2012), *Strategi Belajar Mengajar: Salah Satu Unsur Pelaksanaan Strategi Belajar Mengajar: Teknik Penyajian*, Jakarta: Rineka Cipta, Hal.90.

menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

2) Memilih peran

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

3) Menyusun tahap-tahap peran

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.

4) Menyiapkan pengamat

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

5) Pemeranan

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah memakan waktu yang terlampaui lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.

6) Diskusi dan evaluasi

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

7) Pemeranan ulang

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

8) Diskusi dan evaluasi tahap dua

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.¹⁴

d. Kelebihan *Role Playing*

Kelebihan *role playing*, yaitu:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- 4) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingat siswa
- 5) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawan sosial yang tinggi
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri

¹⁴Istarani, (2014), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, hal.81.

- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan professional siswa, dan dapat menumbuhkan/ membuka kesempatan bagi lapangan kerja.¹⁵
- 9) Siswa mampu mempraktikkan secara langsung
- 10) Melatih rasa percaya diri di depan kelas
- 11) Lebih memahami materi¹⁶

e. Kelemahan *Role Playing*

Melihat metode *role playing* dalam cakupan dan cara berproses dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan, dan kelemahan itu adalah

- 1) Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relative panjang atau banyak
- 2) Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu
- 4) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berrati tujuan pengajaran tidak tercapai
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini¹⁷

¹⁵Aris Shoimin, (2014), *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, hal.162.

¹⁶Busmin Guming, dkk, (2017), *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: K Media, hal.78.

¹⁷Imas Kurniasih, dkk (2015), *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Kata Pena, hal.70.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Proses perubahan perilaku itu tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi ada yang sengaja direncanakan dan ada yang dengan sendirinya terjadi karena proses kematangan.¹⁸

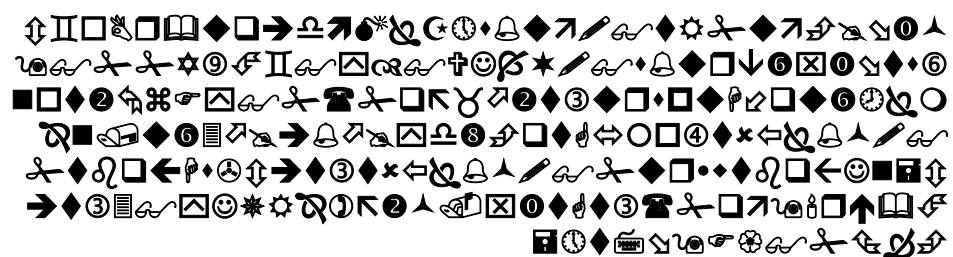
Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Ketika seseorang belajar, terdapat hasil belajar yang menentukannya. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Perilaku ini dapat berupa fakta yang konkrit serta dapat dilihat. Oleh karena itu, hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.¹⁹

¹⁸Etin Solihatin, (2012), *Strategi Pembelajaran PKn*, Jakarta: Bumi Aksara, hal.5.

¹⁹Istarani, (2015), *Ensiklopedi Pendidikan*, Medan: CV Iskom, hal.17.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan kordinasi neuromuscular). Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku siswa.²⁰ Uraian tentang hasil belajar diterangkan dalam Firman Allah (QS. Az-Zummar : 9), sebagai berikut:



Artinya: “Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran”.

Makna ayat ini menjelaskan tentang adanya dua macam kehidupan. Kehidupan pertama ialah yang gelisah langsung berdoa

²⁰Nurmawati, (2015), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Medan: Citapustaka Media, hal.53.

menyeru Tuhan jika malapetaka datang menimpa dan lupa kepada Allah bila bahaya telah terhindar. Dan kehidupan yang satunya lagi, yaitu kehidupan mu“min yang selalu tidak lepas ingatannya dari Tuhan baik ketika berduka atau ketika bersuka orang itu tetap tenang dan tidak kehilangan arah, tetap berdiri tegak mengerjakan sembahyang bahkan qiyamu al-lail Nabi disuruh lagi oleh Tuhan menanyakan, pertanyaan untuk menguatkan hujjah kebenaran; “katakanlah! Apakah akan sama orang-orang yang berpengetahuan dengan orang-orang yang tidak berpengetahuan?” Pokok dari semua pengetahuan ialah mengenal Allah.²¹

Maksudnya ayat ini adalah tidak kenal Allah sama dengan bodoh. Karena walaupun ada pengetahuan, padahal Allah yang bersifat maha Tahu, samalah dengan bodoh. Sebab dia tidak tahu akan dibawah kemana diarahkannya ilmu pengetahuan yang telah didapatnya itu. Sampai kelangitpun pengetahuan, cuma kecerdasan otak. Belumlah mencukupi kalau tidak ada tuntunan jiwa. Iman adalah tuntunan jiwa yang akan jadi pelita bagi pengetahuan. Albab kita artikan akal budi. Dia adalah kata banyak dari lubb, yang berarti isi atau inti sari, teras. Dia adalah gabungan diantara kecerdasan akal dan kehalusan budi, dia meninggikan derajat manusia.

Menurut Gagne dan Brigs menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar. Hasil belajar ini menurut Gagne dan Briggs mencakup lima kemampuan yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap.²²

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud dengan hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar, adapun cara untuk mengukur hasil belajar PKn yang telah dicapai siswa dengan menggunakan tes.

²¹Shihab, M. Quraish,(2002),*Tafsir Al Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* M.Quraish Shihab, Jakarta: Lentera Hati, hal. 90.

²²Syafaruddin, (2009), *Pendidikan dan Transformasi Sosial*, Medan: Perdana Mulya Sarana, hal.120.

Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban dari siswa baik dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan).

b. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar oleh pendidik dijabarkan oleh Hayat untuk memenuhi empat hal berikut, yaitu:

- 1) *Keeping track*, yaitu untuk menelusuri agar proses pembelajaran anak didik tetap sesuai dengan rencana.
- 2) *Checking-up*, yaitu untuk mengecek adakah kelemahan-kelemahan yang dialami anak didik dalam proses pembelajaran.
- 3) *Finding-out*, yaitu untuk mencari dan menemukan hal-hal yang menyebabkan terjadinya kelemahan dan kesalahan dalam proses pembelajaran.
- 4) *Summing-up*, yaitu untuk menyimpulkan ketuntasan pencapaian kompetensi peserta didik dari kriteria yang ditetapkan.²³

c. Cara Mengukur Hasil Belajar

Hasil belajar seseorang dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh guru dalam melaksanakan penilaian dapat melalui ulangan harian, pemberian tugas, dan ulangan umum. Secara garis besar alat evaluasi yang digunakan ada dua macam yaitu teknik tes dan non

²³Asep Ediana Latip, (2018), *Evaluasi Pembelajaran di SD DAN MI*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal.27.

tes. Agar lebih jelas terhadap alat evaluasi tersebut maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Teknik Tes

Teknik tes adalah suatu alat pengumpul informasi yang berupa serentetan pertanyaan atau latihan yang dapat dipergunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Adapun wujud tes dapat berupa tiga macam, yaitu:

- a) Tes diagnosa yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut dapat dilakukan pemberian perilaku yang tepat.
- b) Tes formatif adalah tes yang dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti suatu program tertentu.
- c) Tes sumatif adalah tes yang dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok program atau sebuah program yang lebih besar. Dalam pengalaman di sekolah tes formatif dapat disamakan dengan ulangan harian dan sumatif dapat disamakan dengan ulangan umum setiap akhir.

2) Teknik Non Test

Teknik non tes adalah sekumpulan pertanyaan yang jawabannya tidak memiliki nilai benar atau salah sehingga semua jawaban responden bisa diterima dan mendapatkan skor.²⁴

d. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Suryabrata dalam Hidayat, faktor-faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu internal dan eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

a) Aspek fisiologis (jasmaniah) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, kesehatan jasmani sangatlah besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar.

b) Aspek psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan berpikir, dan kemampuan dasar bahan pengetahuan yang dimilikinya.

2) Faktor Eksternal

Faktor-faktor yang berasal dari luar diri atau eksternal siswa yang bersangkutan juga digolongkan ke dalam dua bagian, yaitu faktor sosial dan faktor nonsosial.

²⁴Suharsimi Arikunto, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, hal.26.

- a) Faktor Sosial. Kehidupan manusia dengan lainnya saling membutuhkan dan di antara mereka tidak bisa hidup tanpa ada manusia lain yang membantu. Keluarga mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pendidikan anak. Pengaruh itu dapat berupa cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, dan suasana rumah tangga. Faktor sosial lain yang memengaruhi prestasi belajar adalah seperti guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi semangat belajar seorang siswa.
- b) Faktor Nonsosial. Yang termasuk ke dalam faktor nonsosial adalah sarana dan prasarana belajar, seperti keadaan suhu udara, waktu belajar, alat-alat yang digunakan untuk belajar dapat pula memengaruhi prestasi belajar.

Berdasarkan pembahasan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar adalah perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan. Perubahan ini biasanya dapat dilihat dari beberapa ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik pada diri siswa, untuk mengetahui hasilnya dapat diukur melalui tes ataupun pengamatan secara langsung. Ada beberapa hal yang memengaruhi hasil belajar siswa di antaranya besarnya usaha, intelegensi siswa, dan kesempatan yang diberikan kepada anak. Jika ketiga hal tersebut dapat dikombinasikan dengan baik, maka hasil belajar yang

dicapai oleh siswa tentu akan sangat memuaskan bagi mereka, para guru, serta orang tua.

3. Hakikat Pembelajaran PKn

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Proses perubahan perilaku ini tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi ada yang sengaja direncanakan dan ada yang dengan sendirinya terjadi karena proses kematangan.²⁵

Masyarakat dan pemerintah suatu Negara berupaya untuk menjamin kelangsungan hidup serta kehidupan generasi penerusnya secara berguna dan bermakna. Generasi penerus itu diharapkan akan mampu mengantisipasi hari depan mereka yang senantiasa berubah dan selalu terkait dengan konteks dinamika budaya, bangsa, Negara, dan hubungan internasional. Karena itu, Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan agar kita memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela Negara dan pola pikir, pola sikap, dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila. Semua itu diperlakukan demi tepa utuh dan tegaknya Negara Kesatuan Republik Indonesia.²⁶

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu bidang kajian yang mempunyai obyek telaah kebajikan dan budaya kewarganegaraan dengan menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan yang secara

²⁵Etin Solihatin, (2012), *Strategi Pembelajaran PKn*, Jakarta: Bumi Aksara, hal.5.

²⁶S. Sumarsono, (2001), *Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, hal.3.

koheren diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarganegaraan, aktivitas sosial-kultural, dan kajian ilmiah kewarganegaraan.²⁷

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang berisikan ajaran mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi warga Negara Indonesia taat akan aturan yang ditetapkan oleh agama maupun UUD 1945. Maka dari itu PPKn harus diajarkan kepada peserta didik melalui pembelajaran PPKn.²⁸

Adapun tujuan Pendidikan Kewarganegaraan untuk menghasilkan peserta didik yang berperilaku, (1) memiliki kemampuan untuk mengambil sikap yang bertanggung jawab sesuai dengan hati nuraninya, (2) memiliki kemampuan untuk mengenali masalah hidup dan kesejahteraan serta cara-cara pemecahannya, (3) mengenali perubahan-perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, (4) memiliki kemampuan untuk memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk menggalang persatuan Indonesia.²⁹

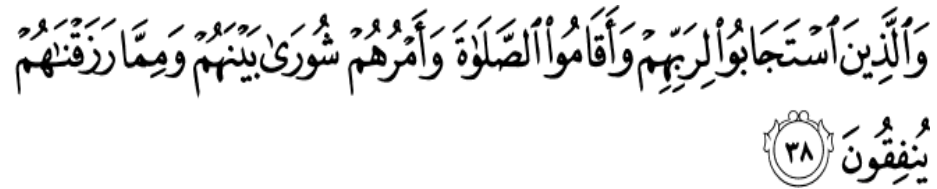
Materi yang diajarkan kepada siswa yaitu materi tentang keputusan bersama. Dimana, keputusan bersama adalah ketetapan atau sikap terakhir yang diambil oleh beberapa orang yang disetujui oleh semua pihak secara bersama-sama. keputusan diambil melalui adanya

²⁷Syahrial Syarbaini, dkk, (2006), *Membangun Karakter dan Kepribadian Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, hal.4.

²⁸ Maulana Arafat, (2018), *Pembelajaran PPKn di SD/MI*, Medan: Akasha Sakti, hal.3.

²⁹ Eka Susanti, dkk, (2018), *Pendidikan Pancasila*, Medan: Widya Puspita, hal.20.

musyawarah. Dalam Al-quran terdapat ayat yang menjelaskan tentang musyawarah Al-Syura ayat 38 :



Artinya: *Dan (bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhannya dan mendirikan shalat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka; dan mereka menafkahkan sebagian dari rezeki yang Kami berikan kepada mereka.*

Ayat diatas menunjukkan bahwa musyawarah adalah anjuran Al qur'an dalam segala waktu dan berbagai persoalan yang belum ditemukan petunjuk Allah di dalamnya.

B. Kerangka Pikir

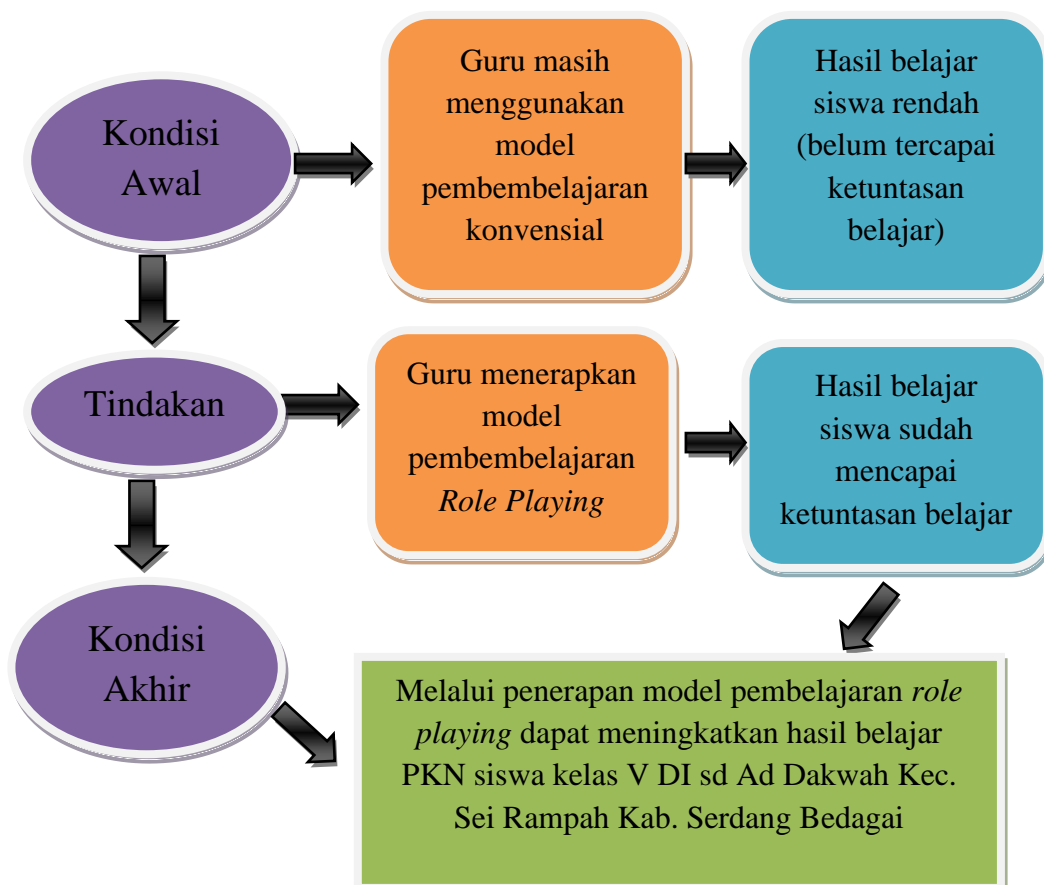
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang berisikan ajaran mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi warga Negara Indonesia taat akan aturan yang ditetapkan oleh agama maupun UUD 1945. Maka PKn harus diajarkan kepada peserta didik melalui pembelajaran PKn. Materi pembelajaran PK nada tentang keputusan bersama, dengan adanya keputusan bersama kita dapat menyelesaikan masalah.

Belajar merupakan satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Proses pembelajaran terjadi ketika ada interaksi antara guru dengan siswa, siswa

dengan guru dan antara siswa dengan siswa. Guru berupaya membelajarkan siswa dengan berbagai cara, salah satunya dengan model pembelajaran *role playing*. *Role playing* dapat menjadikan siswa lebih aktif selama proses belajar mengajar berlangsung, serta dapat melatih siswa untuk mampu mensosialisasikan ilmunya dalam kehidupan bermasyarakat.

Model *role playing* (bermain peran) adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Dimana siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini diharapkan agar siswa lebih mudah memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Kerangka Berfikir



Berdasarkan gambar diatas, maka diduga ada pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn. Artinya semakin baik pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *role playing* maka semakin baik pada hasil belajar PKn.

C. Penelitian yang Relevan

1. Dosma Udur, Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas I SD Negeri 168432 Tebing Tinggi, Vomule 7 Nomor 3 Tahun 2017. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian terdapat perbedaan hasil belajar siklus I (68%), dan siklus II (88%).³⁰
2. Munir, Awaful Fatiqin, Ira Kendi, Pengaruh Penggunaan Strategi Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus di SMA Azhariyah Palembang, Volume 4 Nomor 1, April 2017. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian berdasarkan hasil posttest siswa kelas eksperimen dan kelas control pada tabel tersebut terdapat perbedaan minat belajar ssiwa yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* dan yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional, kelas eksperimen rata-rata minat

³⁰Dosma Udur, *Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas I SD Negeri 168432 Tebing Tinggi*, Vomule 7 Nomor 3 Tahun 2017, hal.428.

belajar siswa sebesar 81,3 sedangkan kelas control rata-rata minat belajar sebesar 57,8.³¹

D. Pengajuan Hipotesis

Sesuai dengan pemilihan pokok masalah yang diajukan dengan kerangka teori yang melandasi penelitian ini, maka perumusan hipotesis penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

³¹Munir, dkk, *Pengaruh Penggunaan Strategi Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus di SMA Azhariyah Palembang*, Volume 4 Nomor 1, April 2017, hal.40.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Ad Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai dan akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, namun pada design ini kelompok control maupun kelompok eksperimen tidak dipilih secara random, karena subjek telah ditetapkan di kelas tertentu yang tidak bisa dipindahkan. Dengan rancangan *nonequivalen control group design* untuk melihat pengaruh utama variabel bebas terhadap variabel terikat, yaitu pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn kelas V di SD Ad Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai.

Desain dalam penelitian ini, variabel bebas diklasifikasikan menjadi 2 (dua) sisi, yaitu Model Pembelajaran *Role Playing* (X_1) dan Media Buku Paket Pembelajaran PKn (X_2), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar PKn (Y) siswa. Berikut rancangan atau design yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Media Pembelajaran	Model Pembelajaran	Media Buku Paket
Hasil Belajar	<i>Role Playing</i> (X_1)	Pelajaran PKn (X_2)
Hasil Belajar PKn (Y)	X_1Y	X_2Y

Keterangan :

1. X_1Y : Hasil belajar matematika yang diajarkan dengan model pembelajaran *role playing*.
2. X_2Y : Hasil belajar matematika yang diajarkan dengan cara pembelajaran konvensional.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti.³² Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³³ Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia, dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur dan diamati. Populasi juga dapat diartikan sebagai semua anggota, sekelompok orang, kejadian atau obyek yang telah dirumuskan secara jelas.³⁴

Dan populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V SD Ad Dakwah. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 50 siswa. Populasi tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

**Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas V SD Ad Dakwah
Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai**

VA	25	Jumlah Siswa
V B	25	50

³²Salim, (2018), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 113

³³Sugiyono, (2018), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, hal.80.

³⁴Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, (2011), *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*, Bandung : Alfabeta, hal.33.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian.³⁵ Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini untuk diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* adalah 25 siswa yaitu kelas V A. Sampel yang diambil betul-betul representative (mewakili) keadaan populasi yang sebenarnya, maka agar diperoleh sampel yang cukup representative digunakan teknik *cluster sampling*.

Cluster sampling adalah bagian dari teknik non random sampling yang pengambilan sampelnya dilakukan bukan berdasarkan individu, tetapi berdasarkan kelompok, misalnya adanya kelompok pegawai negeri sipil, pegawai swasta, TNI, petani, pedagang, nelayan, buruh, dan lain-lain. Maka, sampel yang diteliti ada dua kelas yaitu V A yang menjadi kelas eksperimen dan diberikan tindakan dengan model pembelajaran *role playing* dan V B yang menjadi kelas kontrol (pembanding) dengan diberikan tindakan menggunakan pembelajaran konvensional.

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari persepsi terhadap penggunaan istilah dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional variabel sebagai berikut :

1. Media model pembelajaran *role playing* (Variabel X) : Alat bantu belajar dalam bentuk permainan yang digunakan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Pada penerapan model pembelajaran *role playing* lebih ditekankan yang menjadi pengajar adalah sesama siswa dan guru sebagai fasilitatornya sehingga

³⁵Salim, hal.113.

siswa lebih aktif dan pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru sehingga akan mempengaruhi hasil belajar.

2. Hasil Belajar PKn (Variabel Y) : Perubahan tingkah laku pada diri siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan ditandai dengan adanya perubahan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

D. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian ini, karena tujuan utama dari penelitian ini mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara tergantung dari tujuan penelitian dan tersedianya waktu, tenaga dan biaya.

Instrument penilaian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrument penelitian juga dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan dalam menentukan atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan rangka menjawab permasalahan yang diteliti pada suatu penelitian. Untuk mendapatkan hasil yang relevan , teknik serta instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar dan majalah. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai, letak geografis sekolah,

sarana dan prasarana sekolah, tenaga pendidik sekolah, RPP guru dengan Kompetensi Dasar yang digunakan siswa.

2. Observasi

Observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penelitian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis.³⁶ Data-data yang diperoleh dalam observasi ini dicatat dalam suatu catatan observasi. Kegiatan pencatatan dalam hal ini merupakan bagian dari pada kegiatan pengamatan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis observasi partisipan merujuk pada Sugiono. Observasi partisipan adalah observasi dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.³⁷ Pada observasi ini data yang diperoleh peneliti adalah data-data yang dibutuhkan seperti jumlah siswa pada kelas V, tingkat pencapaian hasil belajar siswa dan metode atau media apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran.

3. Tes

Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penelitian dibidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan atau perintah-perintah oleh *testee*, sehingga atas dasar yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi *testee*, nilai mana dapat dibandingkan dengan nilai-nilai yang dicapai *testee* lainnya atau dibandingkan dengan nilai standar tertentu.³⁸

³⁶Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, hal. 47.

³⁷Sugiyono, hal. 145

³⁸*Ibid*, hal. 49

Tes juga dapat diartikan sebagai metode untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan lembar/butir soal dengan konsep pretest dan posttest. Pretest merupakan tes awal. Sedangkan posttest adalah tes akhir yang digunakan untuk mengukur perubahan hasil belajar pkn materi keputusan bersama.

Instrumen tes untuk mengukur hasil belajar PKn siswa kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai dari segi kognitif yakni berupa lembar tes berbentuk soal *Multiple Choice* atau Pilihan Berganda sebanyak 10 soal. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar PKn siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas control. Bentuk tes yang diberikan adalah tes awal(pre-test) dan tes akhir (post-test). Adapun kisi-kisi untuk mengetes hasil belajar siswa pada materi keputusan bersama dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut :

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pre Test dan Post Test

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Nomor Soal
1	4.1 Menghargai keputusan bersama	1. Menyebutkan definisi keputusan bersama	1
		2. Menjelaskan fungsi keputusan bersama	13, 18, 19, 20
		3. Menyebutkan contoh keputusan bersama	3 dan 4
		4. Menjelaskan manfaat keputusan bersama	2, 5, 6, 7, dan 9
		5. Memerankan pengambilan keputusan bersama	8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17

Untuk mengetahui keabsahan tes, maka sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data terlebih dahulu divalidkan kepada ahlinya. Para ahli yang dimaksud adalah orang yang memiliki kompetensi untuk memberikan penilaian. Ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Bapak Ismail M, Si Dosen Pendidikan Sosial UIN Sumatera Utara.

Agar memenuhi kriteria alat evaluasi penilaian yang baik yakni mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi, maka alat evaluasi tersebut harus memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Validitas Tes

Validitas adalah istilah yang menggambarkan kemampuan sebuah instrument untuk mengukur apa yang ingin diukur.³⁹ Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk apa yang seharusnya diukur.⁴⁰ Untuk menguji validitas tes yang digunakan rumus *Korelasi Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

X = Jumlah peserta yang menjawab benar dari setiap butir soal

Y = Jumlah skor yang terjawab benar dari semua butir soal

³⁹Salim, hal. 133.

⁴⁰Sugiyono.(2011), *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung : Alfabeta, hal.168.

ΣX = Jumlah seluruh peserta yang menjawab benar dari setiap butir soal

ΣY = Jumlah seluruh skor yang terjawab benar dari semua butir soal

ΣX^2 = Jumlah skor item kuadrat

ΣY^2 = Jumlah skor total kuadrat

ΣXY = Jumlah skor total item

N = Jumlah peserta tes ⁴¹

Untuk mengetahui interpretasi mengenai besarnya korelasi adalah sebagai berikut :

Antara 0,800 - 1,000	: Sangat tinggi
Antara 0,600 – 0,790	: Tinggi
Antara 0,400 – 0,590	: Cukup
Antara 0,200 -0,390	: Rendah
Antara 0,000 – 0,190	: Sangat Rendah (Tidak Valid)

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$, r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis *r product moment* dan juga dengan menggunakan formula guilfort yakni setiap item dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$. Siswa kelas VI A SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai yang berjumlah 28 siswa dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk tes hasil belajar kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

2. Reliabilitas Tes

Suatu alat ukur disebut memiliki reliabilitas yang tinggi apabila instrumen itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten.

⁴¹Anas Sudijono, (2014), *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, hal.206.

Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes

n = Banyak soal

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

Dengan kriteria reliabilitas tes sebagai berikut :

Tabel 3.4 Tingkat Reliabilitas Tes

No	Indeks Reabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:⁴²

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

S = Varians total yaitu varians skor total

$\sum X$ = Jumlah skor total (seluruh item)

3. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.⁴³ Untuk mendapatkan indeks kesukaran soal digunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Hasil perhitungan indeks kesukaran soal dikonsultasikan dengan ketentuan dan diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar P	Interpretasi
0,00 – 0,30	Terlalu Sukar
0,30 – 0,70	Cukup (Sedang)
0,70 – 1,00	Mudah

⁴²Indra Jaya., (2013), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung : Citapustaka Media Perintis, hal. 100.

⁴³Suharsimi Arikunto, (2013), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, hal.222.

4. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda, terlatih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50 % skor terbawah sebagai kelompok bawah. Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda soal atau Indeks diskriminasi

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

(ingat, P sebagai indeks kesukaran)

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.6 Indeks Daya Pembeda Soal

NO	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,0- 0,19	Jelek
2	0,20- 0.39	Cukup
3	0.40- 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik sekali

E. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambar data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data statistik deskriptif melalui tabel, grafik, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebarandata melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase.⁴⁴

1. Menghitung rata-rata (*mean*) skor dengan rumus: ⁴⁵

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Mean (rata-rata)

X_i = Nilai X ke i sampai ke n

N = Jumlah Individu

2. Menghitung Varians dan Standar Deviasi (Simpangan Baku)

Menghitung varians penelitian dengan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus:⁴⁶

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

⁴⁴Sugiyono, hal. 207.

⁴⁵Indra Jaya, (2013), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal. 83.

⁴⁶Suharsimi Arikunto, (2013), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 289.

Analisis inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.⁴⁷ Analisis inferensial digunakan pada pengujian hipotesis statistik, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pada kelompok-kelompok data dilakukan pengujian normalitas, untuk kebutuhan uji normalitas ini digunakan teknik analisis *Liliefors*, sedangkan pada analisis uji homogenitas digunakan teknik analisis dengan perbandingan varians. Pengujian hipotesis statistik digunakan uji analisis varians jalur satu. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak.

1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *liliefors*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Mencari bilangan baku

Untuk mencari bilangan baku, digunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{X_{1-x}}{SD}$$

Keterangan :

x = Rata-rata sampel

S = Simpangan baku (standar deviasi)

b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian hitung peluang $F_{(z_i)} = P(Z \leq Z_i)$

c. Menghitung Proporsi $F_{(z_i)}$ yaitu:

$$S_{(z_i)} = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n}$$

d. Menghitung selisih $F_{(z_i)} - S_{(z_1)}$, kemudian harga mutlaknya

⁴⁷Sugiyono, hal. 209.

- e. Bandingkan L_0 dengan L tabel. Ambillah harga paling besar disebut L_0 untuk menerima atau menolak hipotesis. Kita bandingkan L_0 dengan L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria:

(1) Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari popluasi berdistribusi normal.

(2) Jika $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan varians terkecil, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Simpangan baku terbesar

S_2^2 = Simpangan baku terkecil

Nilai F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Dimana n pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan n pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Kriteria membandingkan adalah jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti

varians homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau varians tidak homogen.⁴⁸

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

T = Distribusi T

\bar{X}_1 = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata hasil belajar kelas control

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas control

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas control

S^2 = Varians dua kelas

S = Standart deviasi gabungan dari kedua kelas sampel.

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan kriteria pengujian pada signifikan (α) = 0,05 yaitu:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya, ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai.

⁴⁸Sugiyono, hal. 261.

- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya, tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai.

F. Prosedur Penelitian

1. Tahap Awal (Perencanaan)

Pada tahap awal (perencanaan) hal-hal yang dilakukan peneliti diantaranya yaitu :

- a. Membuat jadwal penelitian
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Menyiapkan instrument tes.

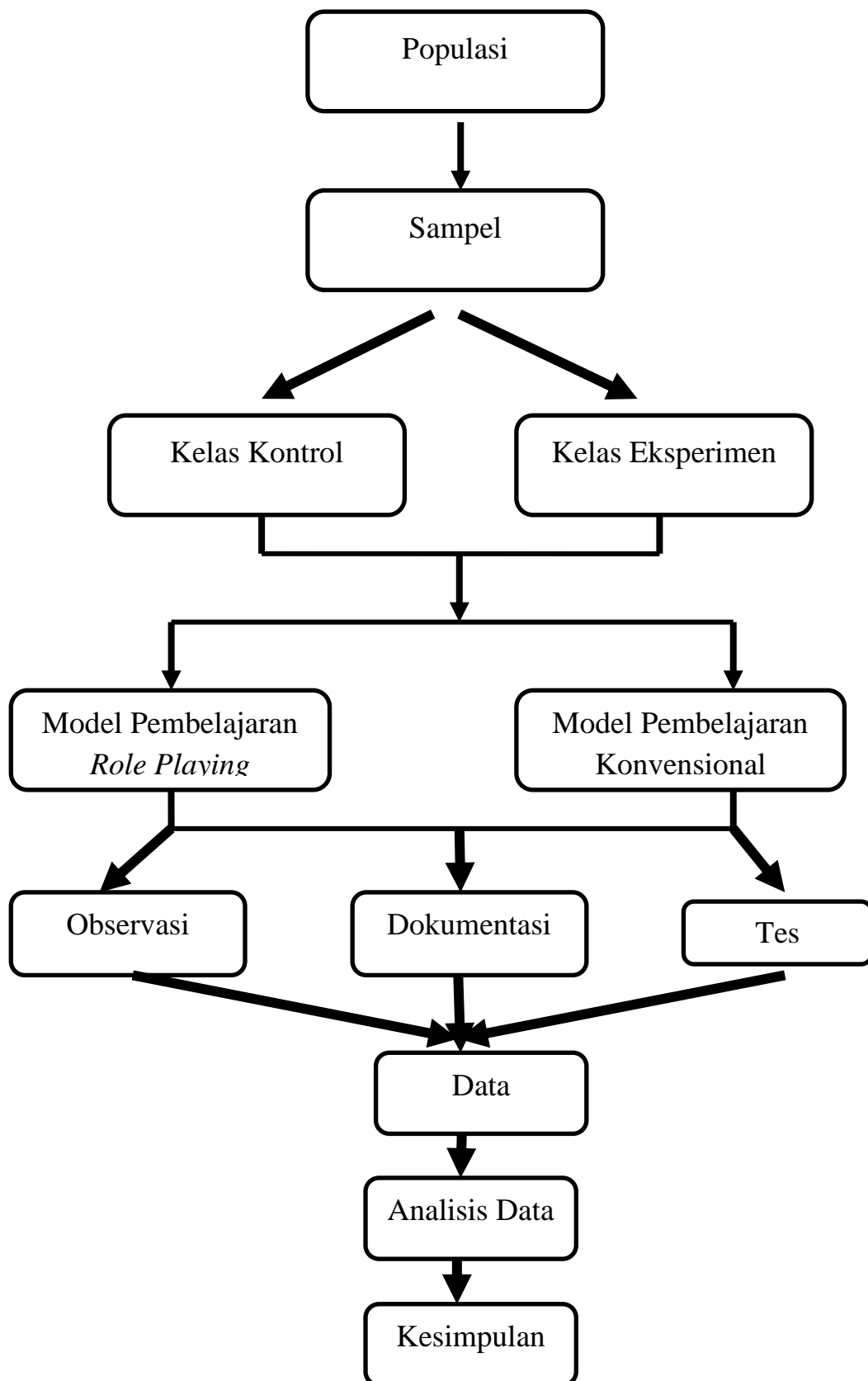
2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan hal-hal yang dilakukan peneliti diantaranya yaitu :

- a. Memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu menerapkan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama .
- c. Menerapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol pada pembelajaran Pkn materi keputusan bersama.
- d. Memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap Akhir

- a. Menganalisis data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian berlangsung.
- b. Menyimpulkan hasil penelitian

Skema Prosedur Penelitian

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Gambaran Umum Penelitian

a. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 12 Januari 2019 s.d 09 Maret 2019. Dengan rincian yaitu pada tanggal 12 Januari 2019 melakukan observasi awal untuk meminta izin kepada Kepala SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab. Serdang Bedagai untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Selanjutnya pada tanggal 14 Februari 2019 memberikan surat izin penelitian kepada Kepala SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai. Kemudian pada tanggal 14 Februari 2019 s.d 13 April 2019 pelaksanaan penelitian dengan melakukan aplikasi pembelajaran sebanyak empat kali pertemuan. Dengan rincian, dua kali pertemuan di kelas eksperimen dan dua kali pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (2 jam pelajaran) dan materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah Keputusan Bersama. Terakhir pada tanggal 13 April 2019 meminta tanda tangan RPP kepada Kepala SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai.

b. Deskripsi Data Instrumen Tes

Sebelum melakukan aplikasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen dan menerapkan pembelajaran konvensional di kelas kontrol, peneliti terlebih dahulu harus menyusun instrument tes berupa soal pretest dan posttest. Selanjutnya

instrument tes juga harus di validkan terlebih dahulu agar instrument tersebut layak untuk dijadikan instrument pretest dan posttest. Pada penelitian ini yang menjadi validator dalam memvalidasi instrument tes yaitu Bapak Ismail M.Si selaku dosen Pendidikan Sosial di UIN Sumatera Utara dan siswa kelas VI A SD Ad Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Dari hasil perhitungan validasi tes dengan rumus *Korelasi Product Moment* dari 20 soal dalam bentuk pilihan berganda yang diujikan dinyatakan 14 soal dinyatakan valid dan 6 soal dinyatakan tidak valid, dapat dilihat pada lampiran 8. Hasil perhitungan reliabilitas diketahui bahwa instrument-intstrument soal dinyatakan *reliabilitas* dan dapat dilihat pada lampiran 10, dengan menggunakan rumus $K-R$ 20 diketahui bahwa instrumen soal dinyatakan reliabel.

Langkah selanjutnya adalah menghitung tingkat kesukaran soal, dan hasil yang diperoleh yaitu 1 soal dinyatakan dengan kriteria mudah 3 soal, 12 soal dinyatakan cukup dan 5 soal dinyatakan sukar, terlampir pada lampiran 12. Langkah terakhir adalah menghitung daya pembeda soal, diperoleh hasil terdapat 9 soal kriteria baik, 6 soal kriteria cukup dan 5 soal kriteria jelek, terlampir pada lampiran 14. Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal maka peneliti menyatakan 10 soal yang diujikan untuk instrumen pretest dan posttest.

Tabel 4.1
Rekapitulasi Validitas, Reliabilitas,
Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal

No Soal	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Keputusan
1	Valid	Reliabel	Mudah	Baik	Terima
2	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
3	Valid	Reliabel	Cukup	Cukup	Terima
4	Tidak Valid	Reliabel	Sukar	Cukup	Tolak
5	Tidak Valid	Reliabel	Mudah	Jelek	Tolak
6	Valid	Reliabel	Sukar	Baik	Terima
7	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
8	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Cukup	Tolak
9	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Jelek	Tolak
10	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
11	Valid	Reliabel	Cukup	Cukup	Terima
12	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
13	Valid	Reliabel	Sukar	Baik	Terima
14	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
15	Tidak Valid	Reliabel	Sukar	Jelek	Tolak
16	Valid	Reliabel	Cukup	Cukup	Terima
17	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Jelek	Tolak
18	Valid	Reliabel	Sukar	Baik	Terima
19	Valid	Reliabel	Mudah	Jelek	Terima
20	Valid	Reliabel	Cukup	Cukup	Terima

B. Gambaran Khusus Penelitian

a. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Sebelum diberi perlakuan (*treatment*), siswa terlebih dahulu diberikan pre-test sebanyak 10 soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya kelas eksperimen diberi perlakuan dengan diajarkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pada

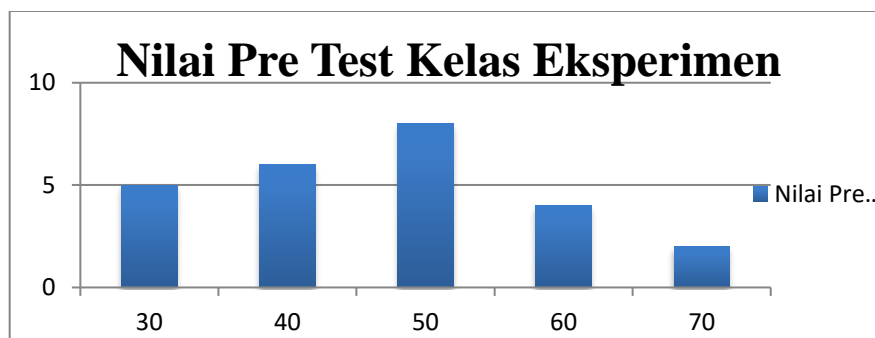
pertemuan terakhir siswa diberikan soal post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Berdasarkan hasil perhitungan lampiran diketahui bahwa skor pre- test pada kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi sebesar 70 sebanyak 2 siswa dan nilai terendah 30 sebanyak 5 orang siswa. Skor pre-test disajikan pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.2 Perhitungan Pre-Test Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen			
No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	30	5	46,8
2	40	6	
3	50	8	
4	60	4	
5	70	2	
Σ		25	

Grafik 4.1 Perhitungan Pre-Test Kelas Eksperimen



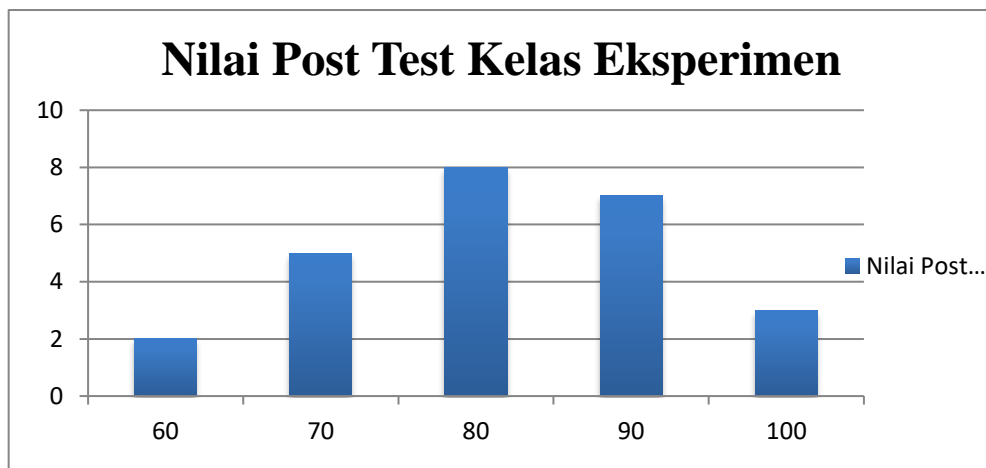
Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat diketahui terdapat nilai 30, 40, 50, 60, dan 70 pada pre test di kelas eksperimen. Jumlah seluruh siswa terdapat 25 orang. Siswa yang mendapat nilai 30 ada 5 orang, nilai 40 ada 6 orang, nilai 50 ada 8 orang, nilai 60 ada 4 orang, dan nilai 70 ada 2 orang. Rata-rata yang diperoleh pada pre test kelas eksperimen yaitu 46,8. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan nilai pre test siswa di kelas eksperimen.

Kemudian, berdasarkan hasil perhitungan lampiran diketahui bahwa skor post test pada kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi sebesar 100 sebanyak 3 siswa dan nilai terendah sebesar 60 sebanyak 2 siswa. Skor pre-test disajikan pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.3 Perhitungan Post-Test Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen			
No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	60	2	81,6
2	70	5	
3	80	8	
4	90	7	
5	100	3	
Σ		25	

Grafik 4.2 Perhitungan Post-Test Kelas Eksperimen



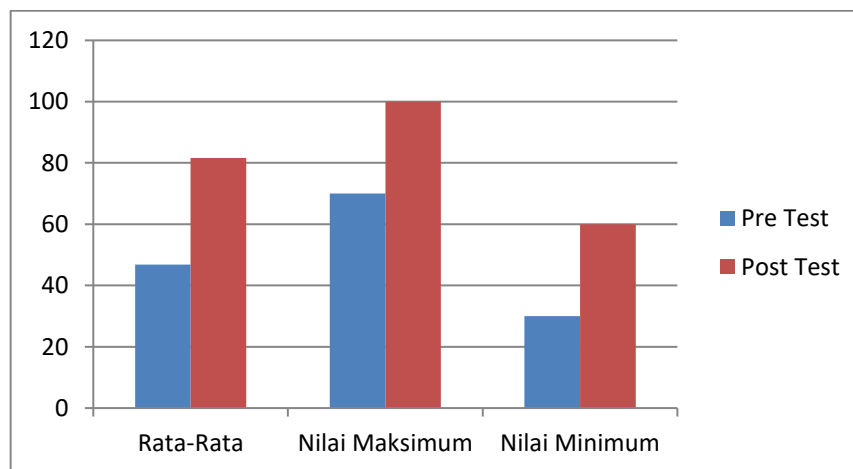
Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat diketahui terdapat nilai 60, 70, 80, 90, dan 100 pada post test di kelas eksperimen. Jumlah seluruh siswa 25 orang. Siswa yang mendapat nilai 60 ada 2 orang, nilai 70 ada 5 orang, nilai 80 ada 8 orang, nilai 90 ada 7 orang, dan nilai 100 ada 3 orang. Rata-rata yang diperoleh pada nilai post test dikelas eksperimen yaitu 81,6. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan nilai post test siswa di kelas eksperimen.

Hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen disajikan pada tabel dan grafik berikut :

Tabel 4.4 Ringkasan Nilai Kelas Eksperimen

Statistik	Pre-Test	Post-Test
Jumlah Siswa	25	25
Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	1170	2040
Rata-Rata	46,8	81,6
Standar Deviasi	12,15	11,43
Varians	147,66	130,66
Nilai Maksimun	70	100
Nilai Minimum	30	60

Grafik 4.3 Ringkasan Nilai Kelas Eksperimen



Tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen yaitu 46,8 dengan standar deviasi 12,15 dan setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajarandiperoleh rata-rata 81,6 dengan standar deviasi 11,43. Dalam hal ini terdapat peningkatan setelah menerapkan model *role playing*, hasil post test lebih tinggi daripada hasil pre test.

b. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

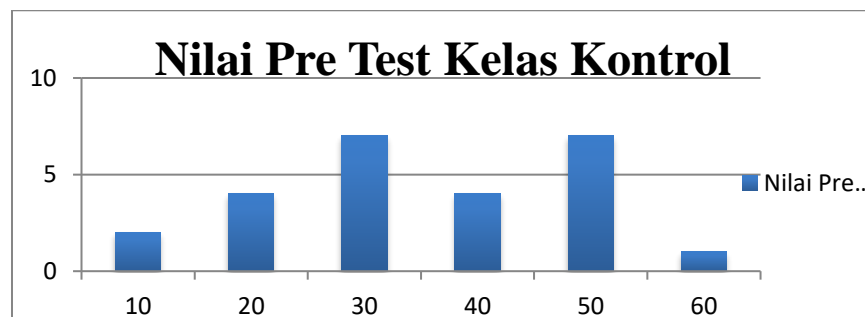
Sebelum diberikan perlakuan siswa terlebih dahulu diberikan pretest sebanyak 10 soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa pada kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada pertemuan terakhir siswa diberikan posttest sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100 untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan pada lampiran diketahui bahwa skor pretest pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi sebesar 60 sebanyak 1 siswa dan nilai terendah 10 sebanyak 2 siswa. Rata-rata yang diperoleh pada pre test kelas control yaitu 35,2. Skor pre-test disajikan pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.5 Perhitungan Pre-Test Kelas Kontrol

Kelas Kontrol			
No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	10	2	35,2
2	20	4	
3	30	7	
4	40	4	
5	50	7	
6	60	1	
Σ		25	

Grafik 4.4 Perhitungan Pre-Test Kelas Kontrol

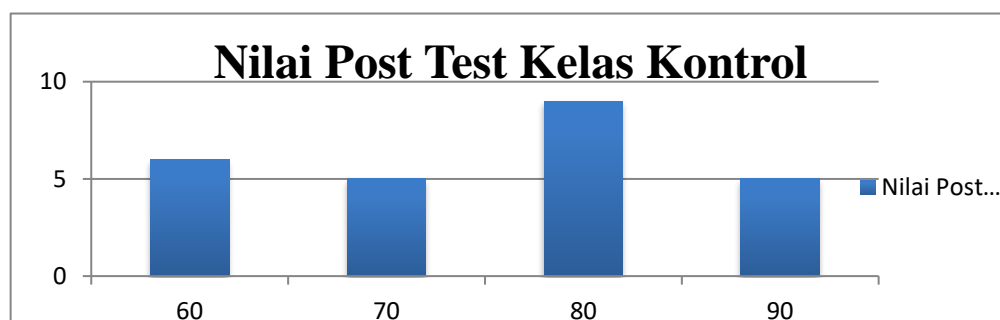


Kemudian, berdasarkan hasil perhitungan lampiran diketahui bahwa skor post test pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 sebanyak 5 siswa dan nilai terendah sebesar 60 sebanyak 6 siswa. Rata-rata post test kelas control yaitu 75,2. Skor pre-test disajikan pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.6 Perhitungan Posttest Kelas Kontrol

Kelas Kontrol			
No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	60	6	75,2
2	70	5	
3	80	9	
4	90	5	
Σ		25	

Grafik 4.5 Perhitungan Posttest Kelas Kontrol



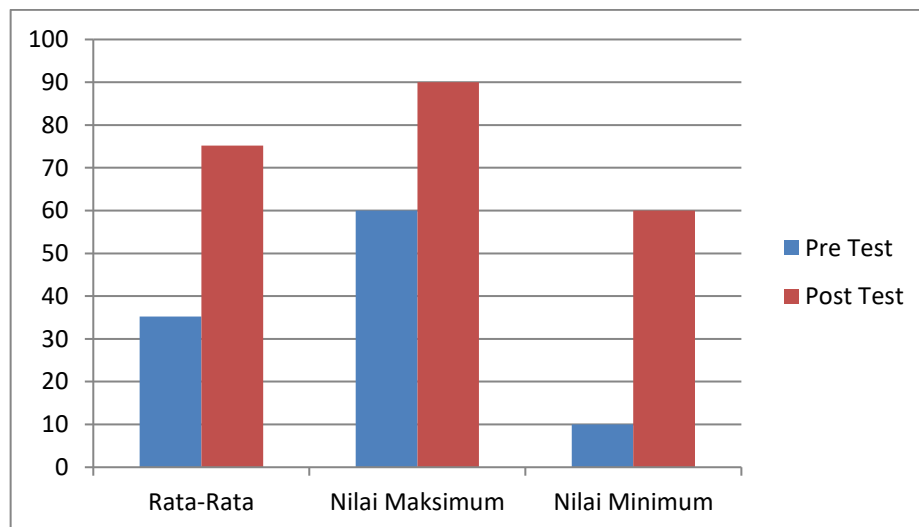
Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat diketahui terdapat nilai 60, 70, 80, 90 pada post test di kelas kontrol. Jumlah siswa yang mendapat nilai 60 ada 6 orang, nilai 70 ada 5 orang, nilai 80 ada 9 orang, nilai 90 ada 5 orang., Rata-rata nilai pre test dikelas control 35,2 sedangkan rata-rata nilai post test dikelas control 75,2. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan nilai post test siswa di kelas kontrol. Nilai post test di kelas control terdapat peningkatan daripada nilai pre test.

Hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol disajikan pada tabel dan grafik berikut :

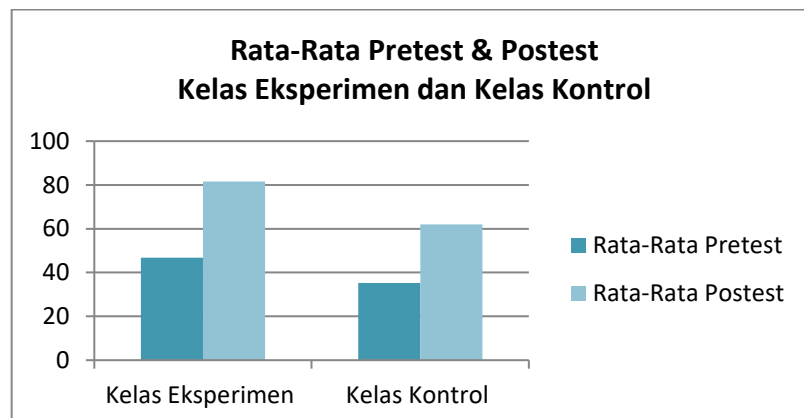
Tabel 4.7 Ringkasan Nilai Kelas Kontrol

Statistik	Pre-Test	Post-Test
Jumlah Siswa	25	25
Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	880	1880
Rata-Rata	35,2	75,2
Standar Deviasi	13,880	10,84
Varians	192,66	117,66
Nilai Maksimun	60	90
Nilai Minimum	10	60

Grafik 4.6 Ringkasan Nilai Kelas Kontrol



Tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test kelas kontrol yaitu 35,2 dengan standar deviasi 13,880 dan setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol diperoleh rata-rata 75,2 dengan standar deviasi 10,84.



Berdasarkan tabel tersebut rata-rata nilai pre test kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control. Rata-rata pre test kelas control 35,2 dan rata-rata pos test kelas eksperimen 81,6. Hal ini terjadi karena adanya perlakuan model pembelajaran *role playing* dikelas eksperimen.

3. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD AD Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai

a. Uji Normalitas Data

Salah satu teknik analisis dalam uji normalitas adalah analisis liliefors yaitu suatu teknik analisis uji persyaratan sebelum dilakukan uji hipotesis. Dengan ketentuan, $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sebaran data memiliki distribusi normal. Tetapi jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal pada taraf $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji normalitas data yang diperoleh dari nilai hasil belajar pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8 Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Hasil	N	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	Pre-test	25	0,156	0,173	Berdistribusi Normal
	Post-test	25	0,155	0,173	Berdistribusi Normal
Kontrol	Pre-test	25	0,166	0,173	Berdistribusi Normal
	Post-test	25	0,159	0,173	Berdistribusi Normal

Dengan demikian, dari tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa data pretest dan data posttest pada kedua kelompok siswa yang disajikan sampel penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F pada data pretest dan posttest pada kedua sampel. Untuk pretest diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,304 < 2,787$ pada taraf $\alpha=0,05$, sedangkan untuk posttest diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,11 < 2,787$ pada taraf $\alpha=0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa untuk data hasil belajar kedua sampel memiliki sebaran yang berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan pada data posttest dengan

menggunakan uji t dengan kriteria H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan H_o ditolak jika $t_{tabel} < t_{hitung}$. T_{tabel} diambil dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah $5\% = 0,05$. Sedangkan t_{hitung} dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji t, berikut diantaranya :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}$$

$$t = \frac{81,6 - 75,2}{\sqrt{\frac{(25-1) 30,666 + (25-1) 117,666}{25+25-2}} \times \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25}\right)}$$

$$t = \frac{6,4}{\sqrt{\frac{3135,984 + 2823,984}{48}} \times \left(\frac{2}{25}\right)}$$

$$t = \frac{6,4}{\sqrt{\frac{5959,968}{48}} \times (0,08)}$$

$$t = \frac{6,4}{\sqrt{9,93328}}$$

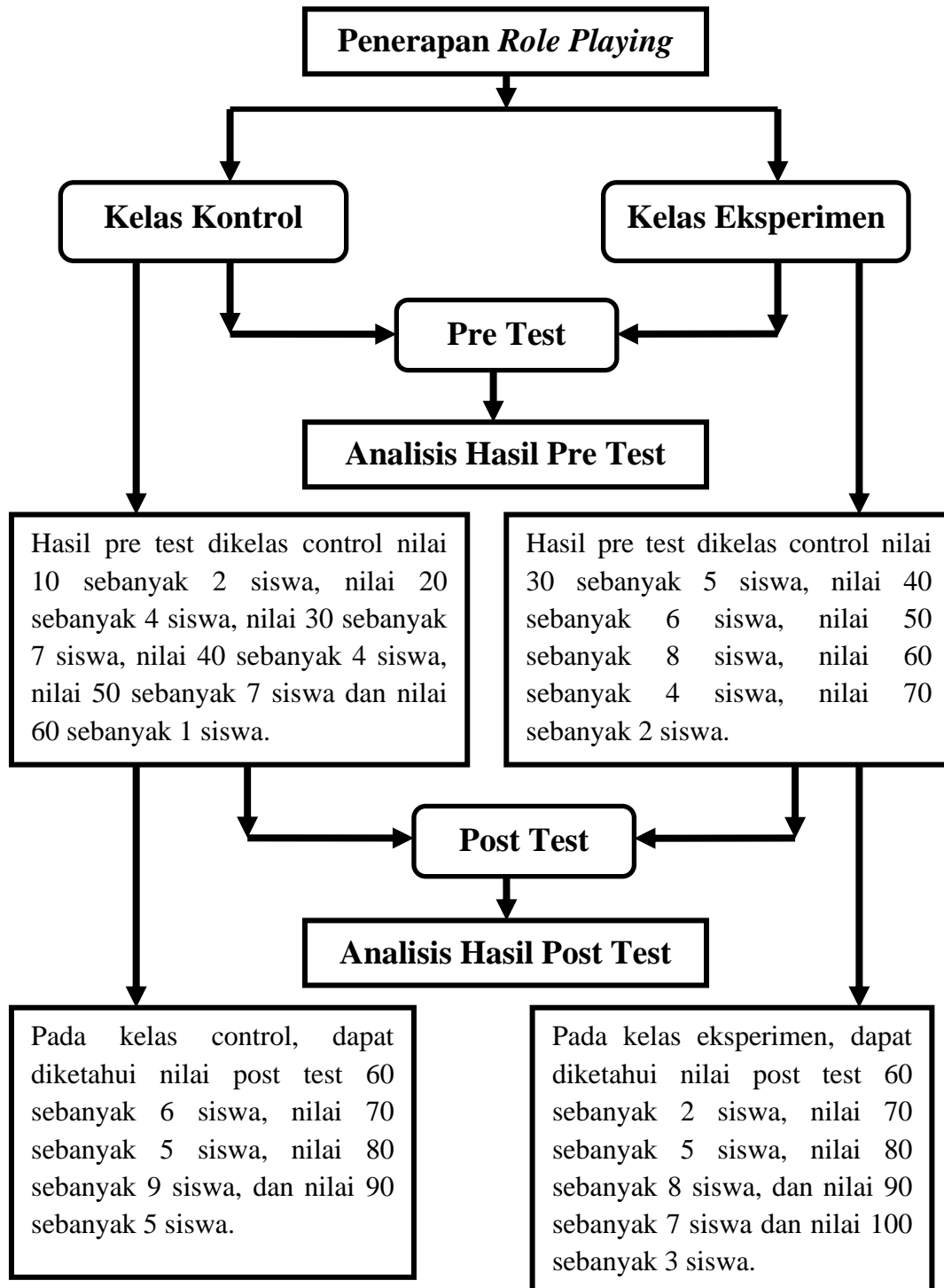
$$t = \frac{6,4}{3,151710}$$

$$t = 2,030$$

Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diketahui t_{tabel} adalah 1,7084. Berdasarkan ketetapan tabel diperoleh harga t_{tabel} 1,7084. Dari hasil perhitungan harga t, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,030 > 1,7084$. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai.

B. Pembahasan

**SKEMA PENERAPAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR
PKn SISWA KELAS V SD AD DAKWAH
KEC.SEI BAMBAN KAB.SERDANG BEDAGAI**



Penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKn berperan sebagai strategi yang digunakan untuk menyampaikan materi keputusan bersama kepada siswa agar mudah dipahami. Penggunaan kegiatan bermain peran (*role playing*) merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Ad Dakwah Kec.Sei Bambi Kab.Serdang Bedagai dan akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen*. Pada penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu VA dan VB. Penggunaan model pembelajaran *role playing* dilakukan pada kelas eksperimen (VA) yang jumlah siswa sebanyak 25 siswa, sedangkan kelas kontrol (VB) yang berjumlah siswa sebanyak 25 siswa dengan menggunakan media buku paket pembelajaran.

Pada kelas eksperimen langkah-langkah yang saya terapkan yaitu menentukan populasi dan sampel penelitian, menentukan kelas VA menjadi kelas eksperimen, kelas eksperimen diberikan pretest tentang keputusan bersama dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum materi diajarkan. Selanjutnya pada kelas control langkah-langkah yang saya terapkan menentukan populasi dan sampel penelitian, menentukan kelas VB menjadi kelas eksperimen, kelas kontrol diberikan pretest tentang materi keputusan bersama, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa

sebelum materi diajarkan. Kelas kontrol diberi pretes dengan soal yang sama dengan kelas eksperimen. Adapun nilai rata-rata pretest untuk kelas eksperimen adalah 46,8 dan untuk kelas kontrol yaitu 35,2. Berdasarkan varians yang sama atau homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran dengan cara yang berbeda namun pada materi yang sama yaitu Keputusan Bersama. Siswa pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan siswa pada kelas kontrol diberikan pembelajaran secara konvensional. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan siswa diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 81,6 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 75,2. Dari pengujian yang dilakukan melalui posttest yang diberikan, diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan rata-rata nilai posttest kedua kelas, terlihat bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai posttest kelas kontrol. Dengan menggunakan uji t, diperoleh bahwa H_0 ditolak pada taraf signifikan $\alpha=0,05$. Maka harga t_{tabel} yaitu 1,7084. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,030 > 1,7084$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh terhadap penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* pada hasil belajar PKn siswa kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Baman Kab.Serdang Bedagai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Kelas V SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai yaitu pada kelas eksperimen pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama. *Role Playing* digunakan untuk menyampaikan bagaimana contoh dari keputusan bersama. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dapat dilihat pada nilai rata-rata post test. Pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* diperoleh rata-rata 81,6. Pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata post test 75,2. Berdasarkan hasil rata-rata post test bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memiliki hasil belajar yang lebih baik.
2. Berdasarkan uji t pada data post test bahwa diperoleh model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa materi keputusan bersama kelas V di SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,030 > 1,7084$ dengan taraf signifikansi 0,05 yang menyatakan H_a diterima dan H_o di tolak.

B. Saran

1. Bagi sekolah, sekolah disarankan agar menggunakan model pembelajaran *role playing* secara berkesinambungan.
2. Bagi guru kelas yang mengajar bidang studi PKn, agar dapat menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran PKn yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar PKn dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
3. Bagi siswa, agar dapat meningkatkan keaktifan dan keberanian dalam belajar dengan menggunakan sebuah model pembelajaran.
4. Bagi peneliti, agar dapat menciptakan model pembelajaran pada mata pelajaran PKn yang lebih efektif, kreatif dan menyenangkan sehingga dapat diterapkan nantinya di dalam kelas ketika sudah menjadi seorang pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arafat, Maulana. 2018.*Pembelajaran PPKn di SD/MI*. Medan: Akasha Sakti.
- Arikunto, Suharsimi. 2006.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahri, Syaiful Djamarah dan Zain. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B Uno, Hamzah. 2009.*Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ediana, Asep Latip. 2018.*Evaluasi Pembelajaran di SD DAN MI*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Guming, Busmin dkk. 2017.*Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: K Media.
- Hamdani. 2011.*Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. 2014.*Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2014.*58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Istarani. 2015.*Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: CV Iskom.
- Jaya, Indra. 2013.*Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Kurniasih, Imas, dkk. 2015.*Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Mardianto. 2014.*Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Nurmawati. 2014.*Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Nurmawati. 2015.*Evaluasi Pendidikan Islam*. Medan: Perdana Mulya Sarana.

- Quraish, Shihab. 2009.*Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati.
- Roestiyah. 2012.*Strategi Belajar Mengajar: Salah Satu Unsur Pelaksanaan Strategi Belajar Mengajar: Teknik Penyajian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosyada, Dede dkk. 2003. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*. Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah.
- Salim. 2018.*Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Solihatin, Etin. 2012.*Strategi Pembelajaran PKn*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2018.*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2011.*Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Sumarsono, S. 2001.*Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Susanti, Eka dkk. 2018.*Pendidikan Pancasila*. Medan: Widya Puspita.
- Susilana, Rudi. 2012.*Penelitian Pendidikan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.
- Swiranataputra, Udin. 2009.*Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syafaruddin. 2009.*Pendidikan dan Transformasi Sosial*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Syahrums dan Salim. 2016.*Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.

Syarbaini, Syahril dkk. 2006.*Membangun Karakter dan Kepribadian Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Taniredja, Tukiran dan Hidayati Mustafidah. 2011. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Eko Jaya.

Wahyudin. 2017.*Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.

Munir, dkk. *Pengaruh Penggunaan Strategi Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus di SMA Azhariyah Palembang*.

Volume 4 Nomor 1, April 2017. hal.40.

Tarigan, Arleni.*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*. Volume 5 Nomor 3 Tahun 2015. hal. 112.

Pristiani, Dwi.*Efektivitas Model Pembelajaran role playing Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan*. Volume 6 Nomor 2 Tahun 2018.

Udur, Dosma.*Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas I SD Negeri 168432 Tebing Tinggi*. Volume 7 Nomor 3 Tahun 2017. hal.428.

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Silabus Pembelajaran
- Lampiran 2 : RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 3 : RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 4 : Soal Pre Test Penelitian
- Lampiran 5 : Soal Post Test Penelitian
- Lampiran 6 : Kunci Jawaban Pre Test
- Lampiran 7 : Kunci Jawaban Post Test
- Lampiran 8 : Soal yang Divalidkan
- Lampiran 9 : Validitas Soal
- Lampiran 10 : Prosedur Uji Validitas Butir Soal
- Lampiran 11 : Tabulasi Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 12 : Tes Uji Reliabilitas Tes
- Lampiran 13 : Tabulasi Hasil Uji Kesukaran Tes
- Lampiran 14 : Indeks Kesukaran Tes
- Lampiran 15 : Daya Pembeda Soal
- Lampiran 16 : Perhitungan Indeks Daya Pembeda
- Lampiran 17 : Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi
Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 18 : Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 19 : Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 20 : Data Untuk Perhitungan Normalitas
- Lampiran 21 : Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar
- Lampiran 22 : Photo Kegiatan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Lampiran 1
Silabus Pembelajaran

PERANGKAT PEMBELAJARAN
SILABUS PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran
Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)
Kelas V (5) Semester 2
Sekolah Dasar (SD)

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD AD DAKWAH
Mata Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
Kelas : V
Semester : 2
Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1. Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama.	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian keputusan bersama. Bentuk-bentuk keputusan bersama. Kemauan bermusyawarah untuk mufakat. 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pengertian dan bentuk-bentuk keputusan bersama. Mendiskusikan manfaat musyawarah dan mufakat. 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami definisi keputusan bersama. Memahami bentuk-bentuk keputusan bersama. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas individu. 	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian lisan. Penilaian sikap. Penilaian unjuk kerja 	<ul style="list-style-type: none"> Mengapa keputusan bersama dianggap penting? 	2 x 35 menit.	<ul style="list-style-type: none"> Buku paket (Buku <i>Pendidikan Kewarganegaraan</i> untuk Sekolah Dasar Kelas V, terbitan ESIS, karangan Dra. Dyah Sriwilujeng, M.Pd.) hlm. 82—87. Orang tua. Teman. Lingkungan rumah (keluarga), sekolah, dst.
4.2. Memahami keputusan bersama.	<ul style="list-style-type: none"> Reaksi terhadap keputusan bersama. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan soal studi kasus tentang berbagai keputusan bersama. 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami definisi dan bentuk-bentuk keputusan bersama, serta musyawarah dan mufakat.. Menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas individu 	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian sikap. Penilaian unjuk kerja. 	<ul style="list-style-type: none"> Keluargamu berbagi tugas membersihkan rumah. Kamu tidak senang membersihkan kamar mandi. Tetapi ayah menunjukmu membersihkan kamar mandi. Apa pendapat Ayahmu 	2 x 35 menit.	<ul style="list-style-type: none"> Buku paket hlm. 90—96. Orang tua. Teman. Lingkungan rumah (keluarga), sekolah, dst.

4.2. Memahami keputusan bersama.	<ul style="list-style-type: none"> Reaksi terhadap keputusan bersama. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan soal studi kasus tentang berbagai keputusan bersama. 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami definisi dan bentuk-bentuk keputusan bersama, serta musyawarah dan mufakat. Menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas individu 	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian sikap. Penilaian unjuk kerja. 	<ul style="list-style-type: none"> Keluargamu berbagi tugas membersihkan rumah. Kamu tidak senang membersihkan kamar mandi. Tetapi ayah menunjukmu membersihkan kamar mandi. Apa pendapat Ayahmu tentang sikap ayahmu? 	2 x 35 menit.	<ul style="list-style-type: none"> Buku paket hlm. 90—96. Orang tua. Teman. Lingkungan rumah (keluarga), sekolah, dst.
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthiness</i>), Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>), Tekun (<i>diligence</i>) , Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>), Integritas (<i>integrity</i>), Peduli (<i>caring</i>), Jujur (<i>fairness</i>) dan Kewarganegaraan (<i>citizenship</i>)</p>								

KP.Pon, April 2019
Kepala SD Ad-Dakwah

Eki Indriani, S.Pd

Lampiran 2
RPP Kelas Eksperimen

KTSP

Perangkat Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP)

PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Nama Sekolah : SD AD DAKWAH

Kelas / Semester : V A / II

Nama Guru : Rika Fatmala

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Ad Dakwah

Mata Pelajaran : PKn (Pendidikan Kewarganegaraan)

Kelas / Semester : V/ II (Dua)

Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

4. Menghargai keputusan bersama

B. Kompetensi Dasar

- 4.1 Memahami keputusan bersama

C. Indikator

1. Menyebutkan definisi keputusan bersama
2. Menjelaskan fungsi keputusan bersama
3. Menyebutkan contoh keputusan bersama
4. Menjelaskan manfaat keputusan bersama
5. Memerankan pengambilan keputusan bersama (musyawarah)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menyebutkan definisi keputusan bersama
2. Siswa dapat menjelaskan fungsi-fungsi keputusan bersama
3. Siswa dapat menyebutkan contoh keputusan bersama
4. Siswa dapat menjelaskan manfaat keputusan bersama
5. Siswa dapat memerankan pengambilan keputusan bersama (musyawarah)

E. Materi Ajar

1. Pengertian Keputusan Bersama

Berbagai macam permasalahan dapat diselesaikan dengan baik melalui mengambil keputusan bersama dan penuh tanggung jawab. Keputusan adalah proses, cara, perbuatan yang ditetapkan setelah dipertimbangkan atau dipikirkan, sikap terakhir yang harus dilaksanakan. Keputusan bersama adalah ketetapan atau sikap terakhir yang diambil oleh beberapa orang dan yang disetujui oleh semua pihak secara bersama-sama.

Dalam keputusan bersama terkandung unsure tolong menolong dan kerja sama dari berbagai pihak melalui perundingan terlebih dahulu.

a. Kerja Sama (Gotong Royong) sebagai ciri khas bangsa Indonesia

Gotong royong mengandung arti bekerja bersama-sama, tolong menolong, atau bantu membantu. Misalnya masyarakat bekerja bersama-sama untuk membersihkan lingkungan. Bekerja secara gotong royong adalah ciri khas bangsa Indonesia.

b. Tolong Menolong dalam Keluarga

Bagaimana hidup tolong menolong dalam keluarga? Pernahkah kamu membantu orang tua dirumah. Ayah mengajak seluruh anggota keluarga membersihkan rumah dan halaman. Anak-anak membersihkan ruang tamu dan kamar sementara ibu memasak dan mencuci.

c. Tolong Menolong dalam Masyarakat

Dapatkah orang hidup tanpa pertolongan orang lain? Tentu tidak. Oleh sebab itu, kita wajib menolong sesama. Gotong royong timbul dari kesadaran dan keikhlasan untuk saling membantu antara manusia. Gotong royong dapat meningkatkan rasa persahabatan.

d. Kerja Sama dikelas

Di setiap kelas terdapat satu regu piket untuk membersihkan kelas. Satu regu piket biasanya terdiri atas enam atau tujuh orang murid. Piket murid merupakan bentuk gotong royong yang teratur. Mereka bekerja bersama, bahu-membahu. Piket kelas harus dilaksanakan dengan kesadaran dan keikhlasan serta diiringi semangat kerja sama. Tanpa hal itu maka murid akan merasa terpaksa dan malas mengerjakannya.

2. Fungsi Keputusan Bersama

Maksud dikeluarkannya keputusan bersama adalah:

- a. Untuk menyusun aturan disekolah dan
- b. Untuk melaksanakan aturan sekolah yang sudah ada

Aturan-aturan di sekolah ada dua jenis, yaitu aturan tertulis dan aturan tidak tertulis.

- a. Aturan-aturan tertulis di sekolah

Sekolah adalah lembaga untuk belajar dan mengajar. Oleh karena itu, sekolah memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan mutu. Mutu pendidikan, mutu kelulusan, dan juga mutu sekolah yang dikelolanya. Salah satu upayanya adalah membuat peraturan tertulis agar ditaati oleh seluruh siswa, guru, dan pegawai yang ada disekolah tersebut.

Aturan tertulis sekolah bagi siswa:

- Setiap siswa harus menjaga ketenangan, ketertiban, kebersihan, keindahan kelas, serta memerhatikan guru yang mengajar
- Selama pelajaran berlangsung, siswa tidak diperkenankan meninggalkan kelas kecuali ada keperluan yang sangat penting. Untuk itu, siswa harus meminta izin pada guru yang bersangkutan.
- Apabila ada guru yang terlambat masuk kelas karena satu hal maka ketua kelas atau wakilnya melaporkan kepada guru piket

- Setiap pergantian jam pelajaran, siswa tetap dikelas dan tidak diperkenankan untuk meninggalkan kelasnya.

b. Aturan-aturan tidak tertulis di sekolah

Aturan tidak tertulis merupakan kebiasaan yang berlaku dalam suatu sekolah tetapi mungkin tak perlu disekolah lainnya. Aturan tak tertulis sekolah, misalnya:

- Berbaris atau tidak didepan kelas sebelum masuk
- Berdo'a sebelum mulai belajar
- Setiap hari Sabtu sore mengikuti kegiatan disekolahnya

c. Perilaku ketaatan dan pelanggaran terhadap aturan di sekolah

Aturan sekolah diadakan untuk dibuat oleh setiap siswa. Semua siswa harus selalu melaksanakan dan mentaati semua aturan sekolah. Perilaku siswa yang tidak mentaati atau melanggar aturan disekolah dapat diberi tindakan oleh guru, misalnya ditegur atau diperingatkan. Semua aturan sekolah harus diberitahukan kepada siswa dan orang tuanya.

d. Akibat melanggar keputusan bersama tentang aturan sekolah

Setiap melanggar aturan ada akibatnya, yaitu dikenakan hukuman berat, hukuman ringan tergantung pada besar kecilnya pelanggaran. Pelanggaran terhadap aturan sekolah tidak dikenakan hukuman, tetapi dapat diambil tindakan. Tindakan yang diambil sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan siswa.

Tindakan yang dapat dikenakan kepada siswa dapat berupa: teguran, dinasehati, dan disuruh berdiri didepan kelas.

e. mempraktikkan keputusan tata tertib di sekolah

Aturan-aturan yang telah ditetapkan itulah yang disebut tata tertib. Setiap sekolah memiliki tata tertib sendiri-sendiri. Kewajiban-kewajiban yang harus dilaksanakan oleh siswa, antara lain:

- Menggunakan seragam sekolah sesuai ketentuan yang ditetapkan
- Mengikuti jam pelajaran sesuai ketentuan yang ditetapkan
- Membayar uang sekolah sesuai waktu yang ditetapkan
- Santun dalam lingkungan sekolah, dan
- Menjaga nama baik sekolah

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Role Playing*

Metode Pembelajaran : Ceramah, Demonstrasi, Diskusi, dan Tanya Jawab

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (Pendahuluan)

- Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam
- Guru menyanyikan yel-yel untuk kesiapan peserta didik
- Guru mengajak siswa berdoa bersama.
- Guru menyapa dengan menanyakan kabar siswa.
- Memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran.
- Guru memotivasi siswa agar semangat belajar dan meluruskan niat karena Allah.
- Guru melakukan apersepsi
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

✓ *Eksplorasi*

- Guru memberikan penjelasan tentang permainan keputusan bersama
- Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok untuk memerankan skenario bermusyawarah
- Guru menjelaskan sedikit tentang tugas yang diberikan tersebut
- Guru bersama siswa berdiskusi menentukan tokoh dan siswa yang memerankannya
- Guru menentukan siswa pengamat

✓ *Elaborasi*

Dalam kegiatan *elaborasi*, yaitu:

- Siswa yang memainkan peran mempersiapkan diri memainkan peran musyawarah tentang pemilihan tempat karya wisata.
- Siswa yang tidak memainkan peran menata ruang kelas sesuai skenario
- Siswa memainkan peran sesuai dengan penjelasan yang diberikan oleh guru tersebut
- Kelompok yang tidak memainkan peran mengamati dan mencatat hal-hal yang dilakukan oleh kelompok yang sedang bermain peran
- Guru dan siswa mengevaluasi hasil pementasan tersebut
- Siswa diberikan kesempatan untuk menceritakan pengalamannya setelah bermain peran
- Siswa memberi simpulan tentang jalannya bermain peran
- Guru memberikan lembar kerja kelompok
- Masing-masing kelompok membuat laporan dari hasil kerja kelompok
- Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya

✓ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan *konfirmasi*, yaitu:

- Guru bersama siswa membahas hasil diskusi
- Guru memberikan kesimpulan mengenai hasil diskusi
- Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik
- Guru memberikan umpan balik terhadap siswa melalui pertanyaan-pertanyaan mengenai yang telah dimainkan dalam bermain peran

3. Kegiatan Akhir (Penutup)

- Siswa dengan bantuan guru diajak untuk membuat kesimpulan berkaitan dengan keputusan bersama
- Guru memberikan penekanan kepada siswa agar senantiasa membiasakan diri untuk melaksanakan keputusan bersama dalam masalah apapun
- Guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang baru dilaksanakan, materi apa saja yang telah dikuasai, materi apa saja yang belum dikuasai, dan mengajak siswa untuk mengasosiasi apa yang seharusnya dilakukan dan dibiasakan dan apa yang tidak boleh dilakukan.
- Memberikan test untuk menilai siswa.

- Berdoa bersama-sama agar apa yang telah dilakukan mendapat manfa'at.
- Guru mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas

H. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar : Buku paket Pendidikan Kewarganegaraan kelas V
penerbit Bumi Aksara

Media : Kertas karton

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a. Tes Tertulis

- Pilihan Berganda

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Ad Dakwah,

(Eki Indriani, S.Pd)

Medan, Februari 2019

Guru Kelas V A,

(Rika Fatmala)

Peneliti,

Devi Damai Sari

NIM 36154140

Lampiran 3

RPP Kelas Control

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Ad Dakwah

Mata Pelajaran : PKn (Pendidikan Kewarganegaraan)

Kelas / Semester : V/ II (Dua)

Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

4. Menghargai keputusan bersama

B. Kompetensi Dasar

- 4.1 Memahami keputusan bersama

C. Indikator

1. Menyebutkan defenisi keputusan bersama
2. Menjelaskan fungsi keputusan bersama
3. Menyebutkan contoh keputusan bersama
4. Menjelaskan manfaat keputusan bersama
5. Memerankan pengambilan keputusan (musyawarah)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menyebutkan defenisi keputusan bersama
2. Siswa dapat menjelaskan fungsi-fungsi keputusan bersama
3. Siswa dapat menyebutkan contoh keputusan bersama
4. Siswa dapat menjelaskan manfaat keputusan bersama
5. Siswa dapat memerankan pengambilan keputusan (musyawarah)

E. Materi Ajar

1. Pengertian Keputusan Bersama

Berbagai macam permasalahan dapat diselesaikan dengan baik melalui mengambil keputusan bersama dan penuh tanggung jawab. Keputusan adalah proses, cara, perbuatan yang ditetapkan setelah dipertimbangkan atau dipikirkan, sikap terakhir yang harus dilaksanakan. Keputusan bersama adalah ketetapan atau sikap terakhir yang diambil oleh beberapa orang dan yang disetujui oleh semua pihak secara bersama-sama.

Dalam keputusan bersama terkaandung unsur tolong menolong dan kerja sama dari berbagai pihak melalui perundingan terlebih dahulu.

a. Kerja Sama (Gotong Royong) sebagai ciri khas bangsa Indonesia

Gotong royong mengandung arti bekerja bersama-sama, tolong menolong, atau bantu membantu. Misalnya masyarakat bekerja bersama-sama untuk membersihkan lingkungan. Bekerja secara gotong royong adalah ciri khas bangsa Indonesia.

b. Tolong Menolong dalam Keluarga

Bagaimana hidup tolong menolong dalam keluarga? Pernahkah kamu membantu orang tua dirumah. Ayah mengajak seluruh anggota keluarga membersihkan rumah dan halaman. Anak-anak membersihkan ruang tamu dan kamar sementara iu memasak dan mencuci.

c. Tolong Menolong dalam Masyarakat

Dapatkah orang hidup tanpa pertolongan orang lain? Tentu tidak. Oleh sebab itu, kita wajib menolong sesama. Gotong royong timbul dari kesadaran dan keikhlasan untuk saling mmebantu antara manusia. Gotong royong dapat meningkatkan rasa persahabatan.

d. Kerja Sama dikelas

Di setiap kelas terdapat satu regu piket untuk membersihkan kelas. Satu regu piket biasanya terdiri atas enam atau tujuh orang murid. Piket murid merupakan bentuk gotong royong yang teratur. Mereka bekerja bersama, bahu-membahu. Piket kelas harus dilaksanakan dengan kesadaran dan keikhlasan serta diiringi semangat kerja sama. Tanpa hal itu maka murid akan merasa terpaksa dan malas mengerjakannya.

2. Fungsi Keputusan Bersama

Maksud dikeluarkannya keputusan bersama adalah:

- a. Untuk menyusun aturan disekolah dan
- b. Untuk melaksanakan aturan sekolah yang sudah ada

Aturan-aturan di sekolah ada dua jenis, yaitu aturan tertulis dan aturan tidak tertulis.

- a. Aturan-aturan tertulis di sekolah

Sekolah adalah lembaga untuk belajar dan mengajar. Oleh karena itu, sekolah memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan mutu. Mutu pendidikan, mutu kelulusan, dan juga mutu sekolah yang dikelolanya. Salah satu upayanya adalah membuat peraturan tertulis agar ditaati oleh seluruh siswa, guru, dan pegawai yang ada disekolah tersebut.

Aturan tertulis sekolah bagi siswa:

- Setiap siswa harus menjaga ketenangan, ketertiban, kebersihan, keindahan kelas, serta memerhatikan guru yang mengajar
- Selama pelajaran berlangsung, siswa tidak diperkenankan meninggalkan kelas kecuali ada keperluan yang sangat penting. Untuk itu, siswa harus meminta izin pada guru yang bersangkutan.
- Apabila ada guru yang terlambat masuk kelas karena satu hal maka ketua kelas atau wakilnya melaporkan kepada guru piket

- Setiap pergantian jam pelajaran, siswa tetap dikelas dan tidak diperkenankan untuk meninggalkan kelasnya.

b. Aturan-aturan tidak tertulis di sekolah

Aturan tidak tertulis merupakan kebiasaan yang berlaku dalam suatu sekolah tetapi mungkin tak perlu disekolah lainnya. Aturan tak tertulis sekolah, misalnya:

- Berbaris atau tidak didepan kelas sebelum masuk
- Berdo'a sebelum mulai belajar
- Setiap hari Sabtu sore mengikuti kegiatan disekolahnya

c. Perilaku ketaatan dan pelanggaran terhadap aturan di sekolah

Aturan sekolah diadakan untuk dibuat oleh setiap siswa. Semua siswa harus selalu melaksanakan dan mentaati semua aturan sekolah. Perilaku siswa yang tidak mentaati atau melanggar aturan disekolah dapat diberi tindakan oleh guru, misalnya ditegur atau diperingatkan. Semua aturan sekolah harus diberitahukan kepada siswa dan orang tuanya.

d. Akibat melanggar keputusan bersama tentang aturan sekolah

Setiap melanggar aturan ada akibatnya, yaitu dikenakan hukuman berat, hukuman ringan tergantung pada besar kecilnya pelanggaran. Pelanggaran terhadap aturan sekolah tidak dikenakan hukuman, tetapi dapat diambil tindakan. Tindakan yang diambil sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan siswa.

Tindakan yang dapat dikenakan kepada siswa dapat berupa: teguran, dinasehati, dan disuruh berdiri didepan kelas.

e. mempraktikkan keputusan tata tertib di sekolah

Aturan-aturan yang telah ditetapkan itulah yang disebut tata tertib. Setiap sekolah memiliki tata tertib sendiri-sendiri. Kewajiban-kewajiban yang harus dilaksanakan oleh siswa, antara lain:

- Menggunakan seragam sekolah sesuai ketentuan yang ditetapkan
- Mengikuti jam pelajaran sesuai ketentuan yang ditetapkan
- Membayar uang sekolah sesuai waktu yang ditetapkan
- Santun dalam lingkungan sekolah, dan
- Menjaga nama baik sekolah

F. Model dan Metode Pembelajaran

Metode : Ceramah, Demonstasi, Diskusi, dan Tanya Jawab

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

- **Kegiatan Awal (Pendahuluan)**
 - Siswa dan guru berdo'a untuk memulai pelajaran
 - Menyapa peserta didik dan mengabsennya
 - Guru memberikan apersepsi dengan cara Tanya jawab
 - Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
 - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik

- **Kegiatan Inti**

- ✓ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan *eksplorasi*, yaitu:

- Guru bertanya kepada siswa tentang pengertian keputusan bersama
- Guru bertanya kepada siswa tentang contoh keputusan bersama
- Guru bertanya kepada siswa tentang manfaat keputusan bersama
- Siswa membaca buku paket PKn mengenai keputusan bersama

- ✓ *Elaborasi*

Dalam kegiatan *elaborasi*, yaitu:

- Guru menjelaskan tentang materi keputusan bersama
- Siswa menyimak penjelasan yang diberikan guru mengenai keputusan bersama
- Guru memberikan soal kepada siswa untuk mengetahui kemampuan yang didapatkan siswa setelah mengikuti pembelajaran.

- ✓ *Konfirmasi*

Dalam kegiatan *konfirmasi*, yaitu:

- Guru bersama dengan siswa menjawab soal yang telah dikerjakan
- Guru memberikan umpan balik terhadap siswa melalui pertanyaan-pertanyaan mengenai materi keputusan bersama yang belum dipahami oleh siswa.

3. Kegiatan Akhir

- Peserta didik dengan bantuan guru diajak untuk membuat kesimpulan berkaitan dengan keputusan bersama
- Guru memberikan penekanan kepada peserta didik agar senantiasa membiasakan diri untuk melaksanakan keputusan bersama dalam masalah apapun
- Guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang baru dilaksanakan, materi apa saja yang telah dikuasai, materi apa saja yang belum dikuasai, dan mengajak peserta didik untuk mengasosiasi apa yang seharusnya dilakukan dan dibiasakan dan apa yang tidak boleh dilakukan.
- Memberikan test untuk menilai siswa.
- Berdoa bersama-sama agar apa yang telah dilakukan mendapat manfa'at.
- Guru mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas

H. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar : Buku paket Pendidikan Kewarganegaraan kelas penerbit Bumi Aksara

Media : Papan Tulis, Spidol

I. Penilaian

2. Teknik Penilaian

b. Tes Tertulis

- Pilihan Berganda

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Ad Dakwah,

(Eki Indriani, S.Pd)

Medan, Februari 2019
Guru Kelas V B,

(Erlinda)

Peneliti,

Devi Damai Sari

NIM 36154140

Lampiran 4

SOAL PRE TEST PENELITIAN

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Berilah tanda X pada pilihan a,b,c, d yang menurut anda paling benar!

1. Keputusan yang diambil melalui musyawarah, bijaksana, bermanfaat bagi semua dan tidak memihak kelompok tertentu adalah pengertian dari...
 - a. Voting
 - b. Keputusan Bersama
 - c. Keputusan Pribadi
 - d. Keputusan
2. Keputusan dalam musyawarah dibuat untuk kepentingan...
 - a. Diri Sendiri
 - b. Orang Tua
 - c. Bersama
 - d. Kelompok
3. Dibawah ini yang termasuk nilai dasar yang harus diperhatikan dalam musyawarah adalah...
 - a. Pelaksanaan hasil keputusan secara bertanggung jawab.
 - b. Memaksakan kehendak.
 - c. Marah dan meninggalkan tempat musyawarah.
 - d. Diam saja.
4. Sikap yang harus ditanamkan dalam musyawarah adalah...
 - a. Menghargai pendapat orang lain.
 - b. Memaksakan kehendak.
 - c. Acuh tak acuh.
 - d. Tidak menerima pendapat siapapun.
5. Sikap bijaksana terhadap pendapat peserta musyawarah adalah..
 - a. Menampung pendapat yang setuju.

- b. Menampung seluruh pendapat.
 - c. Menampung pendapat yang tidak setuju.
 - d. Tidak menampung seluruh pendapat.
6. Kita harus menerima keputusan bersama karena...
- a. Sesuai dengan keinginan kelompok.
 - b. Sesuai dengan keinginan pemimpin musyawarah.
 - c. Diambil berdasarkan pendapat orang banyak.
 - d. Menguntungkan sebagian peserta musyawarah.
7. Terhadap keputusan yang dihasilkan dengan pengambilan suara terbanyak, setiap anggota bertanggung jawab untuk..
- a. Melaksanakannya
 - b. Menolaknya
 - c. Menguji kebenarannya
 - d. Melaksanakan jika menguntungkannya
8. Contoh pelaksanaan keputusan bersama disekolah adalah...
- a. Datang ke sekolah tepat waktu
 - b. Ikut dalam kegiatan ronda malam
 - c. Menjenguk tetangga yang sakit
 - d. Kerja bakti membersihkan lingkungan
9. Sikap kita ketika pendapat kita tidak disetujui dalam musyawarah ditunjukkan dengan perilaku...
- a. Menerima dengan lapang dada
 - b. Memaksakan kehendak
 - c. Marah dan meninggalkan tempat musyawarah
 - d. Diam saja
10. Sandi telah terpilih dan ditetapkan menjadi ketua kelas lima. Itulah hasil keputusan bersama murid kelas lima. Pada saat pemilihan, Raihan tidak memilih Sandi. Bagaimana sikap yang seharusnya ditunjukkan oleh Raihan..
- a. Menolak Sandi menjadi ketua kelas.
 - b. Marah dan membenci Sandi.
 - c. Menerima Sandi sebagai ketua kelas dengan lapang dada.
 - d. Menerima Sandi dengan terpaksa.

Lampiran 5

SOAL POST TEST PENELITIAN

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Berilah tanda X pada pilihan a,b,c, d yang menurut anda paling benar!

1. Terhadap keputusan yang dihasilkan dengan pengambilan suara terbanyak, setiap anggota bertanggung jawab untuk..
 - a. Melaksanakannya
 - b. Menolaknya
 - c. Menguji kebenarannya
 - d. Melaksanakan jika menguntungkan
2. Sikap kita ketika pendapat kita tidak disetujui dalam musyawarah ditunjukkan dengan perilaku...
 - a. Menerima dengan lapang dada
 - b. Memaksakan kehendak
 - c. Marah dan meninggalkan tempat musyawarah
 - d. Diam saja
3. Keputusan yang diambil melalui musyawarah, bijaksana, bermanfaat bagi semua dan tidak memihak kelompok tertentu adalah pengertian dari...
 - a. Voting
 - b. Keputusan Bersama
 - c. Keputusan Pribadi
 - d. Keputusan
4. Dibawah ini yang termasuk nilai dasar yang harus diperhatikan dalam musyawarah adalah...
 - a. Pelaksanaan hasil keputusan secara bertanggung jawab.
 - b. Memaksakan kehendak.
 - c. Marah dan meninggalkan tempat musyawarah.
 - d. Diam saja.

5. Contoh pelaksanaan keputusan bersama disekolah adalah...
 - a. Datang ke sekolah tepat waktu
 - b. Ikut dalam kegiatan ronda malam
 - c. Menjenguk tetangga yang sakit
 - d. Kerja bakti membersihkan lingkungan
6. Sikap bijaksana terhadap pendapat peserta musyawarah adalah..
 - a. Menampung pendapat yang setuju.
 - b. Menampung seluruh pendapat.
 - c. Menampung pendapat yang tidak setuju.
 - d. Tidak menampung seluruh pendapat.
7. Sandi telah terpilih dan ditetapkan menjadi ketua kelas lima. Itulah hasil keputusan bersama murid kelas lima. Pada saat pemilihan, Raihan tidak memilih Sandi. Bagaimana sikap yang seharusnya ditunjukkan oleh Raihan..
 - a. Menolak Sandi menjadi ketua kelas.
 - b. Marah dan membenci Sandi.
 - c. Menerima Sandi sebagai ketua kelas dengan lapang dada.
 - d. Menerima Sandi dengan terpaksa.
8. Kita harus menerima keputusan bersama karena...
 - a. Sesuai dengan keinginan kelompok.
 - b. Sesuai dengan keinginan pemimpin musyawarah.
 - c. Diambil berdasarkan pendapat orang banyak.
 - d. Menguntungkan sebagian peserta musyawarah.
9. Sikap yang harus ditanamkan dalam musyawarah adalah...
 - a. Menghargai pendapat orang lain.
 - b. Memaksakan kehendak.
 - c. Acuh tak acuh.
 - d. Tidak menerima pendapat siapapun.
10. Keputusan dalam musyawarah dibuat untuk kepentingan...
 - a. Diri Sendiri
 - b. Orang Tua
 - c. Bersama
 - d. Kelompok

Lampiran 6

KUNCI JAWABAN PRE TEST

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. C |
| 2. C | 7. A |
| 3. A | 8. A |
| 4. A | 9. A |
| 5. B | 10. C |

Lampiran 7

KUNCI JAWABAN POST TEST

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. B |
| 2. A | 7. C |
| 3. B | 8. C |
| 4. A | 9. A |
| 5. A | 10. C |

Lampiran 8

SOAL YANG DIVALIDKAN

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

1. Keputusan yang diambil melalui musyawarah, bijaksana, bermanfaat bagi semua dan tidak memihak kelompok tertentu adalah pengertian dari...
 - a. Voting
 - b. Keputusan Bersama
 - c. Keputusan Pribadi
 - d. Keputusan
2. Keputusan dalam musyawarah dibuat untuk kepentingan...
 - a. Diri Sendiri
 - b. Orang Tua
 - c. Bersama
 - d. Kelompok
3. Pilihan yang diambil oleh seseorang untuk dilaksanakan demi kepentingan pribadi adalah pengertian dari..
 - a. Keputusan Pribadi
 - b. *Voting*
 - c. Keputusan Bersama
 - d. Musyawarah Mufakat
4. Dibawah ini adalah yang termasuk ke dalam contoh keputusan pribadi, kecuali..
 - a. Sinta ingin belajar setelah makan siang.
 - b. Rino ingin makan bakso.
 - c. Raihan akan pergi ke Paris pada hari Sabtu.
 - d. Pak RT bermusyawarah dengan warga mengenai jadwal ronda malam

5. Nilai yang harus tercermin dalam keputusan bersama adalah....
 - a. Permusuhan
 - b. Kebersamaan
 - c. Memaksakan Kehendak
 - d. Kekuasaan
6. Dibawah ini yang termasuk nilai dasar yang harus diperhatikan dalam musyawarah adalah...
 - a. Pelaksanaan hasil keputusan secara bertanggung jawab.
 - b. Memaksakan kehendak.
 - c. Marah dan meninggalkan tempat musyawarah.
 - d. Diam saja.
7. Sikap yang harus ditanamkan dalam musyawarah adalah...
 - a. Menghargai pendapat orang lain.
 - b. Memaksakan kehendak.
 - c. Acuh tak acuh.
 - d. Tidak menerima pendapat siapapun.
8. Menyampaikan pendapat dalam musyawarah hendaknya dilakukan dengan sikap..
 - a. Berdiri dan berbicara dengan keras.
 - b. Berdiri dan berbicara dengan pelan.
 - c. Mengacungkan tangan dan berbicara dengan sopan.
 - d. Berdiri dan berteriak dengan kencang.
9. Sikap positif terhadap hasil keputusan bersama dapat ditunjukkan melalui perilaku..
 - a. Menolak keputusan bersama.
 - b. Mematuhi keputusan bersama.
 - c. Tidak mengakui keputusan bersama.
 - d. Proses terhadap keputusan bersama.
10. Sikap bijaksana terhadap pendapat peserta musyawarah adalah..
 - a. Menampung pendapat yang setuju.
 - b. Menampung seluruh pendapat.
 - c. Menampung pendapat yang tidak setuju.

- d. Tidak menampung seluruh pendapat.
11. Kita harus menerima keputusan bersama karena...
- a. Sesuai dengan keinginan kelompok.
 - b. Sesuai dengan keinginan pemimpin musyawarah.
 - c. Diambil berdasarkan pendapat orang banyak.
 - d. Menguntungkan sebagian peserta musyawarah.
12. Terhadap keputusan yang dihasilkan dengan pengambilan suara terbanyak, setiap anggota bertanggung jawab untuk..
- a. Melaksanakannya
 - b. Menolaknya
 - c. Menguji kebenarannya
 - d. Melaksanakan jika menguntungkannya
13. Contoh pelaksanaan keputusan bersama disekolah adalah...
- a. Datang ke sekolah tepat waktu
 - b. Ikut dalam kegiatan ronda malam
 - c. Menjenguk tetangga yang sakit
 - d. Kerja bakti membersihkan lingkungan
14. Sikap kita ketika pendapat kita tidak disetujui dalam musyawarah ditunjukkan dengan perilaku...
- a. Menerima dengan lapang dada
 - b. Memaksakan kehendak
 - c. Marah dan meninggalkan tempat musyawarah
 - d. Diam saja
15. Ratna ikut dalam musyawarah dikelas. Usul Ratna tidak diterima sebagai keputusan hasil musyawarah. Ratna marah dan meninggalkan kelas. Tindakan ratna mencerminkan sikap...
- a. Menghormati hasil keputusan
 - b. Mematuhi tata tertib musyawarah
 - c. Memaksakan kehendak
 - d. Menahan diri

16. Sandi telah terpilih dan ditetapkan menjadi ketua kelas lima. Itulah hasil keputusan bersama murid kelas lima. Pada saat pemilihan, Raihan tidak memilih Sandi. Bagaimana sikap yang seharusnya ditunjukkan oleh Raihan..
 - a. Menolak Sandi menjadi ketua kelas.
 - b. Marah dan membenci Sandi.
 - c. Menerima Sandi sebagai ketua kelas dengan lapang dada.
 - d. Menerima Sandi dengan terpaksa.
17. Musyawarah telah mencapai mufakat apabila..
 - a. Ketua kelompok telah menyampaikan pendapatnya
 - b. Semua anggota kelompok telah sepakat dengan keputusan yang dianggap paling baik
 - c. Ketua kelompok telah menyatakan persetujuannya
 - d. Sebagian besar anggota kelompok telah menyatakan pendapat yang sama
18. Peraturan tertulis itu dibuat oleh sekolah dengan tujuan..
 - a. Mendapat nama baik
 - b. Siswa berdisiplin dan tertib di lingkungan sekolah
 - c. Mendapat penghargaan dari pemerintah
 - d. Menampung siswa sebanyak-banyaknya
19. Dalam rapat sekolah, keputusan bersama harus dilaksanakan dengan..
 - a. Bertanggung jawab
 - b. Terpaksa
 - c. Melihat keadaan
 - d. Menyesuaikan kemampuan
20. Pelanggaran terhadap aturan sekolah tidak dikenakan hukuman, tetapi dapat..
 - a. Dimaafkan
 - b. Dibiarkan
 - c. Diambil tindakan
 - d. Diabaikan

Kunci Jawaban

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 11. C |
| 2. C | 12. A |
| 3. A | 13. A |
| 4. D | 14. A |
| 5. B | 15. C |
| 6. A | 16. C |
| 7. A | 17. B |
| 8. A | 18. B |
| 9. B | 19. A |
| 10.B | 20. C |

Lampiran 9

Validitas Soal

No	Nama Siswa	Butir Soal																				Skor Total (V)	$\sum V^2$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Achmad Dzulfajor Roychan	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16	256
2	Alifah Nurul Fatimah	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	256
3	Arhan Wardhana Arvian	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	7	49
4	Benkito Tommy Tampaty	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	11	121
5	Danisa Haura Nurraeni	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	14	196
6	Erma Aiyani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	324
7	Farah Hanny	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	16	256
8	Heraldo Bilan	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	289
9	Ihsal Radja Ramadhan	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	4	16
10	Khrissanda Satria Mukti	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	7	49
11	Ksatria Ammar Jihad	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	16
12	Kanya Shabrina Khorunnisa	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	14	196
13	Khairina Neshita Salim	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	11	121
14	Hijra Maula Naja	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	7	49
15	Aqila Khorunnisa	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	11	121
16	Fairuz Yumma Nofira	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	15	225
17	Zulaikha Aidin Kamila	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	8	64
18	Hasna Kamila Alifiani	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	15	225
19	Muhammad Syahdillah Ardhanani	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	11	121
20	Raihan Ahmad Ash Shidiq	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	8	64
21	Nahilah Zulfa	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	4
22	Ardhufi Fathani Insan	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	11	121
23	Rifqi Abdullah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	14	196
24	Muhammad Fauzan No'im	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	10	100
25	Safira Firdaus	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	9	81
26	Fadhila Asyifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	18	324
27	Warda Aulia Shofa	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	14	196
28	Aisyah Ramadani Putri	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	12	144
Benar (X)		20	19	19	4	26	14	19	18	15	19	18	15	14	9	8	19	10	8	27	19	320	4180
Rxy (VALIDITAS)		0.7762219	0.74073	0.45758	0.290169852	0.155871494	0.74383	0.740728	0.349898068	-0.007102208	0.74073	0.43614	0.7552	0.74383	0.48034	0.047043754	0.45758	0.236550807	0.48612	0.41991	0.45758		
R. Tabel		0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381	0.381		
Keterangan		VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	VALID		
(X)2		400	361	361	16	676	196	361	324	225	361	324	225	196	81	64	361	100	64	729	361		

Lampiran 10

Prosedur Uji Validitas Butir Soal

Validitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Contoh perhitungan koefesien korelasi utuk butir soal nomor 2 diperoleh hasilnya sebagai berikut:

$$\sum X = 19 \qquad \sum Y^2 = 4180$$

$$\sum X^2 = 19 \qquad \sum XY = 259$$

$$\sum Y = 320 \qquad N = 28$$

Maka diperoleh :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{28(259) - (19)(320)}{\sqrt{\{28(19) - (19)^2\} \{28(4180) - (320)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{7252 - 6080}{\sqrt{(532 - 361)(117040 - 102400)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1172}{\sqrt{(171)(14640)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1172}{\sqrt{2503440}}$$

$$r_{xy} = \frac{1172}{1582,2}$$

$$r_{xy} = 0.7407$$

Dari daftar nilai kritis *r Product Moment* untuk $\alpha = 0,05$ dan $N = 20$ didapat $r_{tabel} = 0,381$ $r_{xy} > r_{tabel}$ yaitu $0,7407 > 0,381$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 2 dinyatakan valid.

Begitu pula dengan menghitung soal nomor 3 sampai dengan nomor 20 dengan cara yang sama akan diperoleh harga validitas butir setiap soal. Berikut ini secara keseluruhan tabel hasil perhitungan uji validitas butir soal :

Tabel Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Soal

No Soal	<i>r hitung</i>	<i>r tabel</i>	Keterangan
1	0,776	0,381	Valid
2	0,740	0,381	Valid
3	0,457	0,381	Valid
4	0,290	0,381	Tidak Valid
5	0,155	0,381	Tidak Valid
6	0,743	0,381	Valid
7	0,740	0,381	Valid
8	0,349	0,381	Tidak Valid
9	- 0,007	0,381	Tidak Valid
10	0,740	0,381	Valid
11	0,436	0,381	Valid
12	0,755	0,381	Valid
13	0,743	0,381	Valid
14	0,480	0,381	Valid
15	0,047	0,381	Tidak Valid
16	0,457	0,381	Valid
17	0,236	0,381	Tidak Valid
18	0,486	0,381	Valid
19	0,419	0,381	Valid
20	0,457	0,381	Valid

Setelah harga r *hitung* dikonsultasikan dengan r *tabel* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $N = 20$ makadari 20 soal yang diujicobakan, diperoleh 14 soal yang dinyatakan valid dan 6 soal dinyatakan tidak valid. Sehingga 10 soal yang dinyatakan valid digunakan sebagai instrumen pada pre test dan post test.

Lampiran 11

Tabulasi Hasil Uji Reliabilitas

No	Nama Siswa	Butir Soal																				Skor Total (X)	$\sum Y^2$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Achmad Dzulfagor Roychan	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16	256
2	Alifah Nurul Fatimah	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	256
3	Arhan Wardhana Arvian	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	7	49
4	Benkio Tommy Tampay	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	11	121
5	Danisa Haura Nurani	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	14	196
6	Erma Alyani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	324
7	Farah Hamy	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	16	256
8	Heraldo Bilan	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	289
9	Ibni Radja Ramadhan	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	4	16
10	Krisnanda Satria Mukti	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	7	49
11	Ksatria Ammar Jihad	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	16
12	Karya Shabrina Khoirunnisa	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	14	196
13	Khairina Nashita Salim	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	11	121
14	Hijra Maula Naja	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	7	49
15	Aqila Khairunnisa	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	11	121
16	Fairuz Yuma Nafira	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	15	225
17	Zulaikha Aidin Kamila	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	8	64
18	Husna Kamila Alfiani	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	15	225
19	Muhammad Syahdillah Ardhanu	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	11	121
20	Raihan Ahmad Ash Shidiq	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	8	64
21	Nabilah Zalfa	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	4
22	Ardaffi Fatihatul Insan	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	11	121
23	Rifq Abdullah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	14	196
24	Muhammad Fauzan Na'im	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	10	100
25	Safira Firdaus	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	9	81
26	Fadhila Asyifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	324
27	Warda Aulia Shofa	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	14	196
28	Aisyah Ramadani Putri	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	12	144
																						320	4180
Benar (XX)		20	19	19	4	26	14	19	18	15	19	18	15	14	9	8	19	10		8	27	19	
Benar (X)²		400	361	361	16	676	196	361	324	225	361	324	225	196	81	64	361	100	64	729	361	(X)²	5786
Salah		8	9	9	24	2	14	9	10	13	9	10	13	14	19	20	9	18	20	1	9		
P		0.714286	0.678571	0.678571	0.142857	0.928571	0.5	0.678571	0.642857	0.535714	0.678571	0.642857	0.535714	0.5	0.321429	0.285714	0.678571	0.357143	0.285714	0.964286	0.678571		
Q		0.285714	0.321429	0.321429	0.857143	0.071429	0.5	0.321429	0.357143	0.464286	0.321429	0.357143	0.464286	0.5	0.678571	0.714286	0.321429	0.642857	0.714286	0.035714	0.321429		
P.Q		0.204082	0.218112	0.218112	0.122449	0.066327	0.25	0.218112	0.229592	0.248724	0.218112	0.229592	0.248724	0.25	0.218112	0.204082	0.218112	0.229592	0.204082	0.034439	0.218112	P.Q	4.048469388

$$r_{11} = \frac{\left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum p \cdot q}{s^2} \right)}$$

Lampiran 12

Tes Uji Reliabilitas Tes

Untuk mencari reliabilitas tes maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Kuder Richardson*. Dari tabel uji reliabilitas tes hasil belajar siswa kelas VI A SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Diketahui} \quad : n = 28 \quad \Sigma pq = 4.048469388$$

$$S^2 = 18,67$$

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \Sigma pq}{S^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{28}{28-1} \right) \left(\frac{18,67 - 4,048469388}{18,67} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{28}{27} \right) \left(\frac{14,6215}{18,67} \right)$$

$$r_{11} = (1,037)(0,783)$$

$$r_{11} = 0,8119$$

Dari perhitungan di atas diperoleh nilai reliabilitas tes adalah 0,8119, maka tes di atas termasuk dalam klafikasi reliabelitasnya sangat tinggi.

Lampiran 13

TABULASI HASIL UJI KESUKARAN TES

No	Nama Siswa	Butir Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Achmad Dzulfahar Roychan	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
2	Alifah Nurul Fatimah	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
3	Ardhan Wardhana Arvian	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1
4	Benkito Tommy Tampaty	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1
5	Danisa Haura Nuraeni	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0
6	Erma Alyani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
7	Farah Hanny	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
8	Heraldo Billan	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
9	Ibal Radja Ramadhan	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
10	Khrisnanda Satria Mukti	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1
11	Ksatria Ammar Jihad	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
12	Kanya Shabrina Khoirunnisa	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
13	Khairina Nashita Salm	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1
14	Hijra Maula Naja	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
15	Aqila Khairunnisa	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0
16	Fairuz Yumna Nafira	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1
17	Zulakha Aidin Kamila	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1
18	Hasna Kamila Alifiani	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1
19	Muhammad Syahdillah Ardhani	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0
20	Raihan Ahmad Ash Shidiq	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1
21	Nabilah Zulfa	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
22	Ardaffi Fatihatul Insan	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1
23	Rifqi Abdullah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1
24	Muhammad Fauzan Na'im	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0
25	Safira Firdaus	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1
26	Fadhila Asyifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
27	Warda Aulia Shofa	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0
28	Aisyah Ramadani Putri	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1
Benar (✓X)		20	19	19	4	26	14	19	18	15	19	18	15	14	9	8	19	10	8	27	19
P (Tingkat Kesukaran Soal)		0.714286	0.678571	0.678571	0.142857	0.528571	0.5	0.678571	0.642857	0.535714	0.678571	0.642857	0.535714	0.5	0.321429	0.285714	0.678571	0.357143	0.285714	0.964286	0.678571
Keterangan		Mudah	Cukup	Cukup	Sukar	Mudah	Sukar	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Sukar	Cukup	Sukar	Cukup	Cukup	Sukar	Mudah	Cukup

Lampiran 14

Indeks Kesukaran Tes

Uji tingkat kesukaran tes digunakan untuk melihat apakah tes yang disusun merupakan tes yang baik atau tidak. Artinya tes tidak terlalu mudah maupun sukar yang berarti tes yang diberikan kepada siswa tergolong sedang. Uji tingkat kesukaran tes untuk soal nomor 1 dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan : P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab

Js = Jumlah siswa secara keseluruhan

Sebagai perhitungan indeks kesukaran tes soal nomor 1 adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{20}{28} = 0,71$$

Dengan merujuk kepada klasifikasi tingkat kesukaran tes nomor 1 termasuk dalam kategori Mudah. Dari 20 soal yang diuji cobakan maka diperoleh rangkuman indeks kesukaran soal sebagai berikut:

No. Item	B	P	Kategori
1	20	0,71	Mudah
2	19	0,67	Cukup
3	19	0,67	Cukup
4	4	0,14	Sukar
5	26	0,92	Mudah
6	14	0,5	Sukar
7	19	0,67	Cukup
8	18	0,64	Cukup

9	15	0,53	Cukup
10	19	0,67	Cukup
11	18	0,64	Cukup
12	15	0,53	Cukup
13	14	0,5	Sukar
14	9	0,32	Cukup
15	8	0,28	Sukar
16	19	0,67	Cukup
17	10	0,35	Cukup
18	8	0,28	Sukar
19	27	0,96	Mudah
20	19	0,67	Cukup

Lampiran 15

DAYA PEMBEDA SOAL

Kelas Atas		Butir Soal																				Skor Total (Y)
No Urut	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
6	Erma Alyani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
26	Fadhila Asyifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	18
8	Heraldo Bilian	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17
1	Achmad Dzulfagor Roychan	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16
2	Alifah Nurul Fatimah	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16
7	Farah Hanny	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	16
16	Fairuz Yumna Nafira	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	15
18	Hasna Kamila Alifiani	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	15
5	Danisa Haura Nurraeni	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	14
12	Kanya Shabrina Khourunnisa	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	14
23	Rifqi Abdullah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	14
27	Warda Aulia Shofa	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	14
28	Aisyah Ramadani Putri	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	12
4	Benkito Tommy Tampuy	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	11
BA		14	13	12	4	14	11	13	11	8	13	11	12	11	8	4	12	6	7	14	12	210
JA		14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	
PA		1	0.92857	0.85714	0.28571	1	0.78571	0.92857	0.78571	0.57143	0.92857	0.78571	0.85714	0.78571	0.57143	0.28571	0.85714	0.42857	0.5	1	0.85714	

Kelas Bawah		Butir Soal																				Skor Total (Y)
NO	No Urut Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
13	Khairina Nashita Salim	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	11
15	Aqila Khairunnisa	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	11
19	Muhammad Syahdillah Ardhani	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	11
22	Ardaffi Fathatul Insan	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	11
24	Muhammad Fauzan Na'im	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	10
25	Safira Firdaus	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	9
17	Zulaikha Adlin Kamila	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	8
20	Raihan Ahmad Ash Shidiq	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	8
3	Ardhan Wardhana Arvian	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	7
10	Khristanda Satria Mukti	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	7
14	Hijra Maula Naja	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	7
9	Ibal Radja Ramadhan	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	4
11	Ksatria Ammar Jihad	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4
21	Nabilah Zulfa	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2
BB		6	6	7	0	12	3	6	7	7	6	7	3	3	1	4	7	4	1	13	7	110
JB		14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	
PB		0.42857	0.42857	0.5	0	0.85714	0.21429	0.42857	0.5	0.5	0.42857	0.5	0.21429	0.21429	0.07143	0.28571	0.5	0.28571	0.07143	0.92857	0.5	
DP = (PA-PB)		0.57143	0.5	0.35714	0.28571	0.14286	0.57143	0.5	0.28571	0.07143	0.5	0.28571	0.64286	0.57143	0.5	0	0.35714	0.14286	0.42857	0.07143	0.35714	
Keterangan		Baik	Baik	Cukup	Cukup	Jelek	Baik	Baik	Cukup	Jelek	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Jelek	Cukup	Jelek	Baik	Jelek	Cukup	

Lampiran 16

Perhitungan Indeks Daya Pembeda

Untuk mengetahui indeks soal nomor 1 sebagai berikut:

$$\begin{aligned} D &= PA - PB \\ &= 1 - 0,428 \\ &= 0,571 \text{ (Baik)} \end{aligned}$$

Dengan merujuk kepada kategori tingkat kesukaran tes maka tes nomor 1 termasuk dalam kategori baik. Sehingga diperoleh indeks rangkuman daya pembeda butir tes sebagai berikut:

No. Item	BA	BB	JA	JB	D	Kategori
1	14	6	14	14	0,571	Baik
2	13	6	14	14	0,5	Baik
3	12	7	14	14	0,357	Cukup
4	4	0	14	14	0,285	Cukup
5	14	12	14	14	0,142	Jelek
6	11	3	14	14	0,5714	Baik
7	13	6	14	14	0,5	Baik
8	11	7	14	14	0,285	Cukup
9	8	7	14	14	0,071	Jelek
10	13	6	14	14	0,5	Baik
11	11	7	14	14	0,285	Cukup
12	12	3	14	14	0,642	Baik
13	11	3	14	14	0,571	Baik
14	8	1	14	14	0,5	Baik
15	4	4	14	14	0	Jelek
16	12	7	14	14	0,357	Cukup
17	6	4	14	14	0,142	Jelek
18	7	1	14	14	0,428	Baik
19	14	13	14	14	0,071	Jelek
20	12	7	14	14	0,357	Cukup

Lampiran 17

Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

A. Kelas Eksperimen

1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 1170 \qquad \sum X^2 = 58300 \qquad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1170}{25} = 46,8$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25(58300) - (1170)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{1457500 - 1368900}{25(24)}$$

$$S^2 = \frac{88600}{600}$$

$$S^2 = 147,66$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{147,66} = 12,15$$

2. Nilai Post-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 2040 \qquad \sum X^2 = 169600 \qquad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{2040}{25} = 81,6$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$
$$S^2 = \frac{25(169600) - (2040)^2}{25(25-1)}$$
$$S^2 = \frac{4240000 - 4161600}{25(24)}$$
$$S^2 = \frac{78400}{600}$$
$$S^2 = 130,66$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{130,66} = 11,43$$

B. Kelas Kontrol

1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 880 \qquad \sum X^2 = 35600 \qquad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{880}{25} = 35,2$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$
$$S^2 = \frac{25(35600) - (880)^2}{25(25-1)}$$
$$S^2 = \frac{890000 - 774400}{25(24)}$$
$$S^2 = \frac{115600}{600}$$
$$S^2 = 192,66$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{192,66} = 13,880$$

2. Nilai Post-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 1880 \qquad \sum X^2 = 144200 \qquad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1880}{25} = 75,2$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25(144200) - (1880)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{3605000 - 3534400}{25(24)}$$

$$S^2 = \frac{70600}{600}$$

$$S^2 = 117,66$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{117,66} = 10,84$$

Lampiran 18**DATA HASIL BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN**

No	Nama Siswa	Pre Test		Post Test	
		X ₁	X ₂	X ₁	X ₂
1	Abiyyu Dwi Fairuz	30	900	60	3600
2	Aina Arianti Pane	40	1600	90	8100
3	Alya Aura Fitri	70	4900	100	10000
4	Annisa Yahra Br.D	50	2500	80	6400
5	Cintiya Laura Cekma	50	2500	70	4900
6	Dini Apriani	30	900	90	8100
7	Fahri Darmawan	60	3600	80	6400
8	Faizaturrahmah	60	3600	70	4900
9	Fikri Amin Fahrezi P	40	1600	80	6400
10	Gusti Sultan Agung	30	900	70	4900
11	Imam Masquri	50	2500	80	6400
12	Khairun Nazmi	60	3600	80	6400
13	Khairun Nisa	40	1600	90	8100
14	M. Rizky Renaldi	40	1600	90	8100
15	M. Agung Tasyakur	50	2500	80	6400
16	M. Dika Al Rasyid	30	900	80	6400
17	M. Rizky Pratama	30	900	60	3600
18	Mukhlas Karunia	50	2500	90	8100
19	Nadine Naizilla	50	2500	70	4900
20	Nayla Mutiari	40	1600	90	8100
21	Nazwa Balqis	70	4900	100	10000
22	Nurul Aini	50	2500	90	8100
23	Nurul Khoiriah	60	3600	100	10000
24	Raihan Ardiansyah	40	1600	80	6400
25	Rika Fachrezy Restu	50	2500	70	4900
Rata - Rata		46,8		81,6	
Standar Deviasi		12,15		11,43	
Varians		147,66		130,66	

Lampiran 19**DATA HASIL BELAJAR SISWA KELAS KONTROL**

No	Nama Siswa	Pre Test		Post Test	
		X _I	X ₂	X _I	X ₂
1	Abbsan Fauzan	50	2500	80	6400
2	Agung Pramana Lubis	30	900	80	6400
3	Aisyah Air Palestina	20	400	60	3600
4	Aulia Natasya	40	1600	80	6400
5	Arif Pratama	30	900	60	3600
6	Ayudya Puspa Dewi	20	400	80	6400
7	Bayu Pratama	30	900	80	6400
8	Dendi Irawan	50	2500	90	8100
9	Fanny Bauty Susandri	50	2500	80	6400
10	Imam Fauzan	20	400	60	3600
11	Jihan Nabila Amin	20	400	60	3600
12	Kelvin Marid	50	2500	90	8100
13	Khaila Zulfanis	30	900	70	4900
14	Mhd. Akmal Fakhri	40	1600	80	6400
15	Mhd. Alyful Mahya	30	900	60	3600
16	Mhd. Ahzam	40	1600	70	4900
17	Mhd. Yudha	50	2500	80	6400
18	Mutiara Kasih	30	900	70	4900
19	Nabila Fitria	60	3600	90	8100
20	Nazhifa Khumairo	10	100	60	3600
21	Putri Naziha Andriani	40	1600	80	6400
22	Raisya Fadhila Dev	10	100	70	4900
23	Satria Hendi Permana	30	900	70	4900
24	Teguh Laksamana	50	2500	90	8100
25	Zaki Syhadava	50	2500	90	8100
Rata - Rata		35,2		75,2	
Standar Deviasi		13,880		10,84	
Varians		192,66		117,66	

Lampiran 20

Pre Test Kelas Eksperimen

Data Untuk Perhitungan Normalitas							
NO	XI	FI	F.KUM	ZI	F (ZI)	S (ZI)	F (ZI - S (ZI))
1	30	5	5	-1.38251	0.083407696	0.2	0.116592304
2	40	6	11	-0.55959	0.287880561	0.44	0.152119439
3	50	8	19	0.263335	0.603853844	0.76	0.156146156
4	60	4	23	1.086257	0.861317407	0.92	0.058682593
5	70	2	25	1.909179	0.971880526	1	0.028119474
Rata - Rata (X1)	46.8	25				L-Hitung	0.156146156
Simpangan Baku (S1)	12.15182					L-Tabel	0.173

Kesimpulan :

Lhitung =0,156

Ltabel = 0,173

Jika Lhitung < Ltabel, maka data dari populasi berdistribusi normal

Jika Lhitung > Ltabel, maka data dari populasi tidak berdistribusi normal

Karena Lhitung < Ltabel, maka sebaran data berdistribusi normal

Pre Test Kelas Control

Data Untuk Perhitungan Normalitas							
NO	XI	FI	FKUM	ZI	F (ZI)	S (ZI)	F (ZI- S(ZI))
1	10	2	2	-1.8155	0.034723233	0.08	0.045276767
2	20	4	6	-1.09507	0.136743861	0.24	0.103256139
3	30	7	13	-0.37463	0.353968631	0.52	0.166031369
4	40	4	17	0.34581	0.635257364	0.68	0.044742636
5	50	7	24	1.06625	0.856844333	0.96	0.103155667
6	60	1	25	1.78669	0.963005925	1	0.036994075
Rata - Rata (X1)	35.2	25				L Hitung	0.166031369
Simpangan Baku (S1)	13.8804					L Tabel	0.173

Kesimpulan :

Lhitung =0,166

Ltabel = 0,173

Jika Lhitung < Ltabel, maka data dari populasi berdistribusi normal

Jika Lhitung > Ltabel, maka data dari populasi tidak berdistribusi normal

Karena Lhitung < Ltabel, maka sebaran data berdistribusi normal

Post Test Kelas Eksperimen

Data Untuk Perhitungan Normalitas							
NO	XI	FI	F.KUM	ZI	F (ZI)	S (ZI)	F (ZI - S (ZI))
1	60	2	2	-1.889606373	0.029405312	0.08	0.050594688
2	70	5	7	-1.014788608	0.155103303	0.28	0.124896697
3	80	8	15	-0.139970842	0.444341514	0.6	0.155658486
4	90	7	22	0.734846923	0.768783637	0.88	0.111216363
5	100	3	25	1.609664688	0.946264461	1	0.053735539
Rata - Rata (X1)	81.6	25				L Hitung	0.155658486
Simpangan Baku (S1)	11.43095213					L Tabel	0.173

Kesimpulan :

Lhitung = 0,155

Ltabel = 0,173

Jika Lhitung < Ltabel, maka data dari populasi berdistribusi normal

Jika Lhitung > Ltabel, maka data dari populasi tidak berdistribusi normal

Karena Lhitung < Ltabel, maka sebaran data berdistribusi normal

Post Test Kelas Control

Data Untuk Perhitungan Normalitas							
NO	XI	FI	FKUM	ZI	F (ZI)	S (ZI)	F (ZI- S(ZI))
1	60	6	6	-1.401253991	0.080569067	0.24	0.159430933
2	70	5	11	-0.479376365	0.315835452	0.44	0.124164548
3	80	9	20	0.44250126	0.670936741	0.8	0.129063259
4	90	5	25	1.364378886	0.913775825	1	0.086224175
Rata - Rata (X1)	75.2	25				L Hitung	0.159430933
Simpangan Baku (S1)	10.84742673					L Tabel	0.173

Kesimpulan :

Lhitung = 0,159

Ltabel = 0,173

Jika Lhitung < Ltabel, maka data dari populasi berdistribusi normal

Jika Lhitung > Ltabel, maka data dari populasi tidak berdistribusi normal

Karena Lhitung < Ltabel, maka sebaran data berdistribusi normal

Lampiran 21

Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

1. Homogenitas Pre-test

Kelas Kontrol

$$X_I = 35,2 \quad n = 25 \quad S^2 = 192,66$$

Kelas Eksperimen

$$X_I = 46,8 \quad n = 25 \quad S^2 = 147,66$$

$$F_{hitung} = \frac{V_{terbesar}}{V_{terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{192,66}{147,66}$$

$$F_{hitung} = 1,304 \text{ (Homogen)}$$

Diperoleh $F_{tabel} = 2,787$. Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,304 < 2,787$. Jadi varians data pre-test kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen.

2. Homogenitas Post-test

Kelas Kontrol

$$X_I = 75,2 \quad n = 25 \quad S^2 = 117,66$$

Kelas Eksperimen

$$X_I = 81,6 \quad n = 25 \quad S^2 = 130,66$$

$$F_{hitung} = \frac{V_{terbesar}}{V_{terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{130,666}{117,666}$$

$$F_{hitung} = 1,11(\text{Homogen})$$

Diperoleh $F_{tabel} = 2,787$ Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,11 < 2,787$. Jadi varians data pre-test kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen.

Lampiran 22



Memberikan soal pre test



Menjelaskan materi keputusan bersama di kelas control



Kondisi kelas ketika proses pembelajaran berlangsung



Siswa mengerjakan soal post test



Siswa mengerjakan pre test di kelas eksperimen



Kegiatan *Role Playing*



Moderator memimpin kegiatan diskusi



Ketua membacakan hasil diskusi



Siswa berpartisipasi pada kegiatan keputusan bersama



Siswa mengerjakan soal Post Test dikelas eksperimen

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Devi Damai Sari

Tempat, Tanggal Lahir : Sei Rampah, 16 Desember 1997

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : Jln Misfala Dusun VIII Firdaus
Kec.Sei Rampah Kab.Serdang Bedagai

Anak ke : 1 dari 3 bersaudara

Riwayat Pendidikan :

Pendidikan Dasar : SD Muhammadiyah Sei Rampah (2003-2009)

Pendidikan Menengah : SMP Negeri 1 Sei Rampah (2009-2012)
SMA Negeri 1 Sei Rampah (2012-2015)

Pendidikan Tinggi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN SU Medan (2015-2019)



**YAYASAN AD-DAKWAH
SEKOLAH DASAR AD-DAKWAH
KABUPATEN SERDANG BEDAGAI**

Jln. Gempolan, Pasar 1 Kiri, Desa Penggalangan, Kec. Sei Bamban, Kode Pos 20995

SURAT KETERANGAN

No : 253/K/SD AD/ IV/ 2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : EKI IDRIANI, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah SD Swasta Ad Dakwah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Devi Damai Sari
Tempat/ Tgl. Lahir : Sei Rampah, 16 Desember 1997
Alamat : Dusun VII Firdaus Kec.Sei Rampah Kab.Serdang Bedagai
Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
NIM : 36154140
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)

Benar nama tersebut diatas telah selesai dengan baik mengadakan penelitian di sekolah SD Swasta Ad Dakwah Kecamatan Sei Bamban Kabupaten Serdang Bedagai, sejak bulan Februari sampai Maret 2019 .

Selanjutnya diterangkan bahwa penelitian dimaksud untuk persiapan skripsi dengan judul :

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V di SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan diberikan kepada yang bersangkutan sebagaimana mestinya.

Penggalangan, 13 April 2019

Kepala Sekolah SD Ad Dakwah



EKI IDRIANI, S.Pd



**YAYASAN AD-DAKWAH
SEKOLAH DASAR AD-DAKWAH
KABUPATEN SERDANG BEDAGAI**

Jln. Gempolan, Pasar 1 Kiri, Desa Penggalangan. Kec. Sei Bamban. Kode Pos 20995

SURAT KETERANGAN

No : 253/K/SD AD/ IV/ 2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : EKI IDRIANI, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah SD Swasta Ad Dakwah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Devi Damai Sari
Tempat/ Tgl. Lahir : Sei Rampah, 16 Desember 1997
Alamat : Dusun VII Firdaus Kec.Sei Rampah Kab.Serdang Bedagai
Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
NIM : 36154140
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)

Benar nama tersebut diatas telah selesai dengan baik mengadakan penelitian di sekolah SD Swasta Ad Dakwah Kecamatan Sei Bamban Kabupaten Serdang Bedagai, sejak bulan Februari sampai Maret 2019 .

Selanjutnya diterangkan bahwa penelitian dimaksud untuk persiapan skripsi dengan judul :

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V di SD Ad Dakwah Kec.Sei Bamban Kab.Serdang Bedagai

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan diberikan kepada yang bersangkutan sebagaimana mestinya.

Penggalangan, 13 April 2019

Kepala Sekolah SD Ad Dakwah



EKI IDRIANI, S.Pd